Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
Nintendo
Jaguar
Neo Geo
3DO

Deux exclus mondiales

NINTENDO Ultra 64

MK II le film
Interview Christophe Lambert

DRAGON BALL Z 3 la preview

Earthworm Jim
Le père d' Aladdin contre-attaque

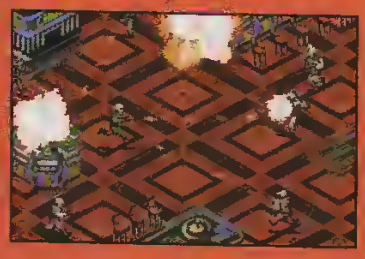
DONKEY KONG COUNTRY
LES SECRETS D' UN MIRACLE

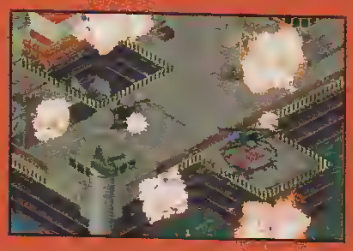
46 Octobre 94

30F

M 4413 - 46 - 30,00 F

BIENVENUE A URBAN STRIKE!





Vision apocalyptique; les USA ont été rasés pour ne devenir qu'un désert...
Vous vous trouvez entre New York et les forces du mal qui sont déterminées à transformer Big Apple, San Francisco et Las Vegas en déserts sahariens. Votre mission, devant laquelle vous ne pouvez plus reculer, consiste à informer le sinistre roi des autoroutes de l'information, le magnat H.R. Malone que sa propre machine de guerre le mènera tout droit vers le néant. Derrière les commandes de votre hélicoptère meurtrier, chargé à craquer de munitions, vous allez vous battre dans 10 missions à niveaux multiples dans les cieux des plus grandes villes des USA. Aurez-vous le courage de quitter la protection que représente l'un des 3 nouveaux appareils de combat pour aller vous battre à pied? Là où plus de puissance peut sauver l'Amérique et un quart de seconde déclencher l'apocalypse... Bienvenue à Urban Strike.

ELECTRONIC ARTS

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTEME ÉDITION
19, rue Louis Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. 41 10 20 30

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS
Secrétaires de rédaction : Nathalie KOY REUILLER, Hélène LÊ
Rédacteurs : Jean-Pierre ABIDAL, Robby BARBE, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO, Marc LACOMBE, Guillaume LASSALLE, Matthieu LEVESQUE EVENO, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Sam SOUIBGUI, François TARRAIN, David TENE, Julien VAN DE STEENE, Jean François VIÉ

Responsable TV : François TARRAIN

Directeur artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS
Responsable marketing et télématique : Barbara RING RÉMY
Assistante de publicité : [illegible]

FABRICATION
Responsable de la fabrication : [illegible]
Assistante de fabrication : [illegible]
Maquettistes : [illegible]
Infographiste : [illegible]
Montage et photogravure : [illegible]
Impression : [illegible]

Service abonnement
[illegible]
Tél. [illegible] 44 69 26 26

Service des ventes : PROMENTE : Michel LATCH
([illegible] aux dépositaires de presse).
Contact : [illegible] BELLEVRAT Tél. vert. 05 19 54 57
[illegible]

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Isabelle MANTRAND
Secrétariat : Christine NABAIS

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1994

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine
Photos tous droits réservés : Arnaud LESCADIEU, David TENE.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à
Petites Annonces PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex.

Ce numéro comporte un supplément bande dessinée follotés de 1 à 32 entre les pages 82 et 83 du magazine.

Les couv'

édito

Gasp ! Encore des exclusivités mondiales dans Player. Le premier magazine des consoles, vous parle de l'actu, la vraie. Le reportage, avec photos, sur l'Ultra 64 de Nintendo, c'est dans ce numéro. Vous y trouverez le récit incroyable du scoop de l'année avec les impressions à chaud de notre envoyé spécial sur les premiers jeux qui vont tourner sur la future console 64 bits. Mortal Kombat, le film, l'interview de Christophe Lambert, c'est encore dans ce numéro de Player. Le dossier sur Earthworm Jim, nouveau jeu de David Perry, le créateur Aladdin MD, c'est toujours dans Player. Sans compter le « making of » sur Donkey Kong Country, la dernière bombe de Nintendo : vous y apprendrez tout ce qu'il faut savoir sur ce jeu qui relance Nintendo dans la course aux nouvelles technologies. On continue avec le dernier volet de DB Z ; on a réussi à se procurer la preview du jeu avant même sa sortie officielle au Japon. Au fait, vous ne connaissez pas la dernière ? Il semblerait que plusieurs de nos confrères lancent une rubrique sur les mangas. Bouh, hou ! Dans le premier Player One, il y a 4 ans et un mois, nous vous parlions déjà de Dragon Ball. Ils auront mis le temps avant de se raccrocher au wagon, mais ça fait toujours plaisir de voir qu'on est suivi... Passons sur l'anecdote, revenons aux choses sérieuses. Cette fin d'année risque d'être chaude et nous ferons tout pour vous tenir informés le mieux possible de toute l'actualité. En attendant vous retrouverez, dans ce numéro, toutes nos rubriques habituelles. Et soyez sûrs que Player reste et demeure une fabuleuse machine à rêver.

Sam Player

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEME

sommaire

6 Courrier

10 Stop Info

38 Over the World

47 Dossier Donkey Kong

59 Dossier Earthworm Jim

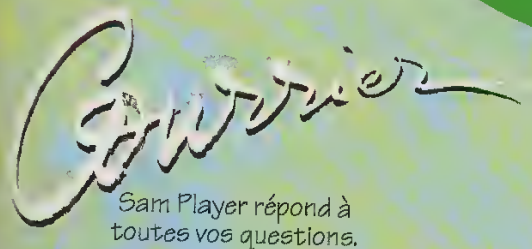
73 Tests

128 Vite Vu

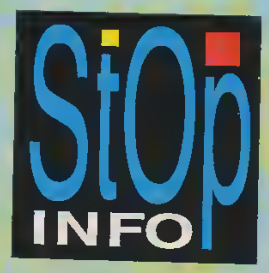
132 Trucs en Vrac

140 Plans & Astuces

150 Reportage



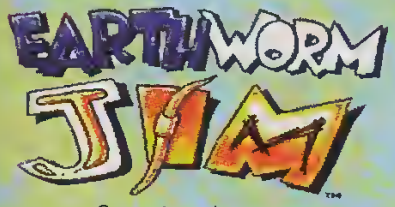
Sam Player répond à toutes vos questions.



DB Z 3, les premiers écrans Ultra 64 et toute l'actualité des jeux vidéo.

Les meilleurs jeux venus de l'étranger.

En avant-première, les secrets du « making of » du jeu-phénomène de Nintendo.



Quand le père d'Aladdin accouche d'un héros destroy. Rencontre avec un petit prince du code.

Adaptations, petites cartouches, ratages, l'actualité du mois passée en revue.

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié.

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés.

Ciné et mangas à gogo avec, last but not least, un reportage exclusif sur le film « Mortal Kombat ».

Wolfen quitte ses jeux de rôle et vous dévoile le monde de Megaman X. Rude job !

le Courrier de Sam Player

Badaboum ! une avalanche de courrier m'est tombée sur la tête. Des lettres longues, argumentées, pleines de questions sensées ou stupides, j'adore ce mélange. Y en a à *Player* qui me demandent pourquoi je continue à faire le courrier... Les pauvres, ils n'ont rien compris ! C'est en lisant vos lettres que j'arrive à mieux vous comprendre et à savoir ce que vous attendez. Pour rien au monde je ne laisserais ma place.

Cher Sam,
D'abord, salut à toi et à toute l'équipe de Player que je félicite pour son travail extraordinaire et sublime. Avant tout, je voudrais te dire que je suis une mana folle de jeux vidéo et de ton mag ... et un peu de toi !
Mais passons aux questions :
1) Vous parlez de nouveautés ciné, manga, ... Pourquoi pas de musique ?
2) Comme je suis une fille et que les filles, ça n'y joue pas (d'après ce disent les garçons), est-ce que le Super Game Boy sera portable ?
3) Pourquoi ne pas faire un Top 5 des consoles ?
4) Pourquoi pas n'y a-t-il pas deux pages de plus pour le Courrier ?
5) Y a-t-il du sang dans Mortal Kombat II sur Super Nintendo, sinon, y aura-t-il un code ?
6) MK II est-il mieux sur MD ou SN ?
7) SSF II sera-t-il cher sur SN (la rumeur dit plus de 650 F) ? Quand le test ? Sera-t-il mieux que sur MD ?
8) Y a-t-il un code à Mr Nutz (VF) pour choisir le niveau que l'on veut (car ce jeu est trop dur) ?
Bon, je te laisse en espérant que tu me publieras.

Frédérique, la Video Girl

Salut Frédérique,
Ta lettre m'a d'abord fait rougir de plaisir, et ensuite de colère. Quoi ? Comment ? Tu me trouves craquant ! Ça c'est le plaisir. Quant à tes questions, elles prouvent que tu n'as pas lu attentivement les trois derniers numéros de *Player*. Mais bon, je vais répondre, pour toi et pour tous ceux qui nous ont rejoints récemment.
1°) Nous parlons de musique de temps en temps mais nous estimons que l'actualité des mangas et du ciné est plus importante, d'autant que, pour la musique, il existe de bons mags s'adressant aux ados. Ce n'est le cas pour les mangas et le ciné.
2°) Bouh, ouh ! là, tu m'énerves, fillette ! Nous avons déjà consacré trois articles au Super Game Boy dans lesquels nous avons dit qu'il s'agissait d'un périphérique qui se branchait sur le Super Nintendo, ce n'est donc pas portable. Si la Super Nintendo était une portable, ça se saurait, crois-moi.
3°) Heu... c'est quoi la question, là (je deviens encore plus rouge) ? Top 5 des meilleurs jeux sur chaque console ? Top 5 des cinq meilleures consoles ? Tu me troubles, Frédérique, je prends un joker...
4°) Deux pages suffisent, tout est dans la synthèse, trouver les bonnes lettres qui posent les bonnes questions — la tienne ?
5°) et 6°) Oui, y a du sang (slurp !) sans code, pour les deux versions SN et MD, et en plus elles sont identiques, de même qualité, quoi ! J'insiste, mais c'est pour la bonne cause, Frédérique, tu comprends ?
7°) Cher, ça veut dire quoi, tous les jeux sont trop chers ? Quant à SSF II SN, il ne sera pas vendu plus de 650 F comme « on » le dit, mais entre 500 et 550 F. En gros, le même prix que sur MD dont la version est égale à celle de la SN.
9°) Oui, il y a un code pour Mr Nutz (qui n'est pas si dur). Je te le donne quand même, mais il ne faudrait pas que ça devienne une habitude. D'abord, il faut brancher la seconde manette, et puis, lors de la présentation, quand les nuages apparaissent, il faut appuyer sur L, R, Select et Start en même temps, puis tout en appuyant toujours sur ces quatre boutons, il faut faire trois fois haut, trois fois bas, gauche, droite, gauche, droite. Si ça marche, sur l'écran de présentation devrait apparaître le mot « cheater » à la place du mot « start ». Ensuite, pour changer de niveau, appuie sur R ; en appuyant sur L, tu pourras refaire ton plein d'énergie, de noisettes quoi ! Ciao fillette et la prochaine fois que tu m'écris, relis *Player One*.

Sam

Ah que coucou, mon Samounet !

Bon, le mag est toujours aussi cool, alors abrégons, histoire que je puisse écrire des questions faites avec des mots-de-dictionnaire-de-la-nous-se-inconnus, qui-le-bert-qui-tue-

1°) Dans quelle rubrique écrit Marc Lacombe (ex-redacteur de TIF ?)
2°) Combien coûte le matériel pour visionner des cassettes Pal ? Les magnétoscopes VHS sont-ils incompatibles avec les cassettes Pal ?
3°) Combien coûte une borne d'arcade (SSF II par exemple) ?
4°) Pourquoi NEC est-il si peu connu en France ? Est-ce parce que les jeux NEC sont trop « japonisants », ou est-ce faute de moyens ?
5°) Quelles sont les dates du SuperGames Show 94 ? Y aura-t-il un stand Player One ?
6°) Quel est le meilleur manga ?
7°) Pourquoi les jeux Neo Geo sont-ils si peu chers ? Est-ce seulement parce que les coûts de fabrication des CD sont moins élevés que ceux des cartouches, est-ce parce que SNK veut une compatibilité par rapport aux autres 64 et 32 bits ?
8°) Combien de temps les programmeurs de Nintendo ont-ils mis pour faire un jeu aussi costaud que Donkey Kong ?
9°) Combien de temps mets-tu pour lire nos lettres ? Es-tu aidé par une ou d'autres personnes ?
Publie ma lettre, sinon je m'envoie un CMC 4640 à la place d'un minitum sur MH.

Bâtor le F. Foldingo

Salut Foldingo,
1°) Marc, alias Little Big Marc, fait des tests de jeux et des Stop Info.
2°) Un magnétoscope VHS qui peut lire le Pal et le Secam coûte environ 2 000 F, mais tu peux en trouver pour moins cher.
3°) SSF 2 Turbo neuf vaut environ 12 500 F, si tu rajoutes le prix d'un meuble de qualité, il faut compter environ 5 000 F.
4°) Si les consoles NEC n'ont pas marché en France, c'est parce qu'elles n'ont jamais été importées officiellement.
5°) Le Supergames Show aura lieu du 30 novembre au 4 décembre porte de Versailles à Paris ; *Player One* y aura effectivement un stand.
6°) Voilà une question bien bête, c'est comme si tu me demandais quel est le meilleur film, ou le meilleur jeu vidéo. Ça dépend des goûts. Pour ma part, mon manga préféré est encore Akira.
7°) C'est exactement comme tu le dis, tu donnes les bonnes réponses dans tes questions.
8°) Tous ce que tu veux savoir sur Donkey Kong Country, tu le trouveras dans le dossier que nous lui avons consacré dans ce numéro.
9°) Il me faut trois ou quatre jours pour sélectionner vos lettres, personne ne m'aide parce que... c'est très bien comme ça. Ciao Babar.

Sam

Cher Sam,

Ce fait une fois que je t'écris, alors dépêche-toi de me répondre ou je me transforme en morpling bleu !
1°) Sans doute... j'ai vu que Cyril Drevet (ancien Télévisator 2), ce qui est complètement décevant, car il n'y avait que cette émission pour les ados, mais ce qui me déçoit plus, c'est qu'il cesse chez l'autre... j'ai des Dorothée, Argh ! Quand mon frangin m'a dit ça, j'ai pas mis la chaîne et j'ai pleuré comme... Snif ! Il faut trouver quelque chose, le mettre ailleurs, ou créer une chaîne, ou même qu'il trouve un autre horaire sur TF1 ... Pauvre Cyril !
2°) Je suis un shooté de Nintendo, mais franchement, je crois qu'ils n'assurent pas : le Cybercom 1 vaut aux environs une Console 32 bits tombée en manque, et maintenant une 64 bits qui est pas prête d'être finie, et pas des jeux médiocres (le Cybercom coûtait quelques ans !).

Bouf-Daubes

Cher Bouf-Daubes,
1°) J'ai reçu beaucoup de lettres qui vont dans le même sens que la tienne. C'est vrai que ça fait drôle de voir Crevette en compagnie de Dorothée et des trois rigolos de service. Mais bon, Crevette a fait son choix, France 2 ne lui a pas laissé la possibilité de continuer ce qu'il faisait avec Télévisator 2, il a décidé de passer « chez les voisins d'en face » comme il le dit lui-même.
2°) Nintendo revient en force, Bouf-Daubes, avec un super jeu : Donkey Kong Country, et une console 64 bits dont nous révélons, en exclusivité mondiale, les premières images. Ciao.

Sam

Salut Sam,

Ton mag est hyper super mega double prime génial (je le sais déjà, c'est vrai) mais quand même...
1°) Ne penses-tu pas que DBZ 2 a été sous-noté comparé au premier ? (6,2 c 92 %, 5,6 7 2 : 92 %), alors que vous dites lorsqu'il est meilleur. Toi, combien le aurait-tu mis ?
2°) Le Z 3 sera-t-il meilleur que le 2 ? Combien y aura-t-il de pages ?
3°) Et, l'idée d'adhérer des jeux avec les crédits Player, où en est-elle ?
4°) Ne pourrait-on pas adapter les jeux Super Nintendo sur NES avec un périphérique spécial ? Pareil pour la Megadrive et la Master System.
5°) J'ai entendu parler de Samurai Shodown sur Game Boy, est-ce vrai ?

Jean-Christophe

Salut Jean-Christophe,
1°) Quand on note, on tient compte aussi de l'originalité du jeu, et même si DBZ 2 est meilleur que DBZ, il n'apporte pas assez de nouveautés pour mériter une meilleure note.
2°) Sur la pré-version que nous avons eue entre les mains, il y en avait neuf. Reporte-toi à la page 34 pour tout savoir.
3°) C'est très compliqué à mettre en place, mais on y travaille.
4°) C'est impossible, il faudrait faire un adaptateur qui coûterait aussi cher qu'une Super Nintendo, ça ne vaut donc pas le coup.
5°) T'as vraiment envie de jouer à un soft SNK sur Game Boy, toi ?

Sam

P-S : Pour tous les fans de NEC qui cherchent à se procurer des jeux, voici un numéro de téléphone : appeler Jammy au (16) 44 02 27 38. Salut à Jean-Baptiste de Ste-Neamaye, j'ai passé bien ta lettre à Crevette, tu peux m'appeler à *Player One* quand tu veux. Coucou à Marylis. Les numéros de téléphone de *Player* se trouvent dans l'ours à gauche de l'édito, quant au fax, c'est le 46 04 80 57.

3615 : 1,27 F/mn
Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez # BAL)

THE MA
DONKEY KON

TROUVEZ LA K7
DANS LE NINTEND

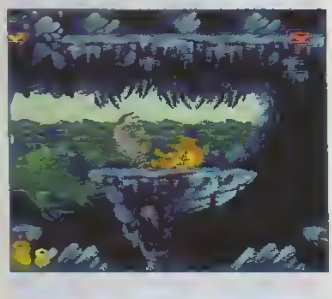
* Le reportage complet sur le développement de Donkey Kong Country.

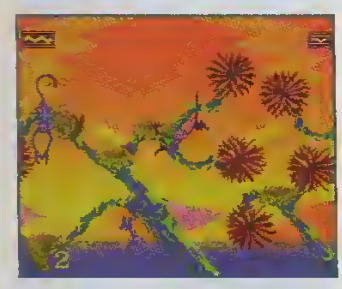
KING OF
G COUNTRY*

ÉO EN EXCLUSIVITÉ
'LAYER DE NOVEMBRE

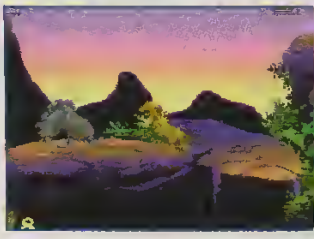
LION KING
Sa Majesté le roi

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Lion King est la dernière superproduction des studios Disney. La qualité de réalisation irréprochable des studios de ce bon vieux Walt se retrouve jusque dans le jeu sur Megadrive et Super Nintendo.



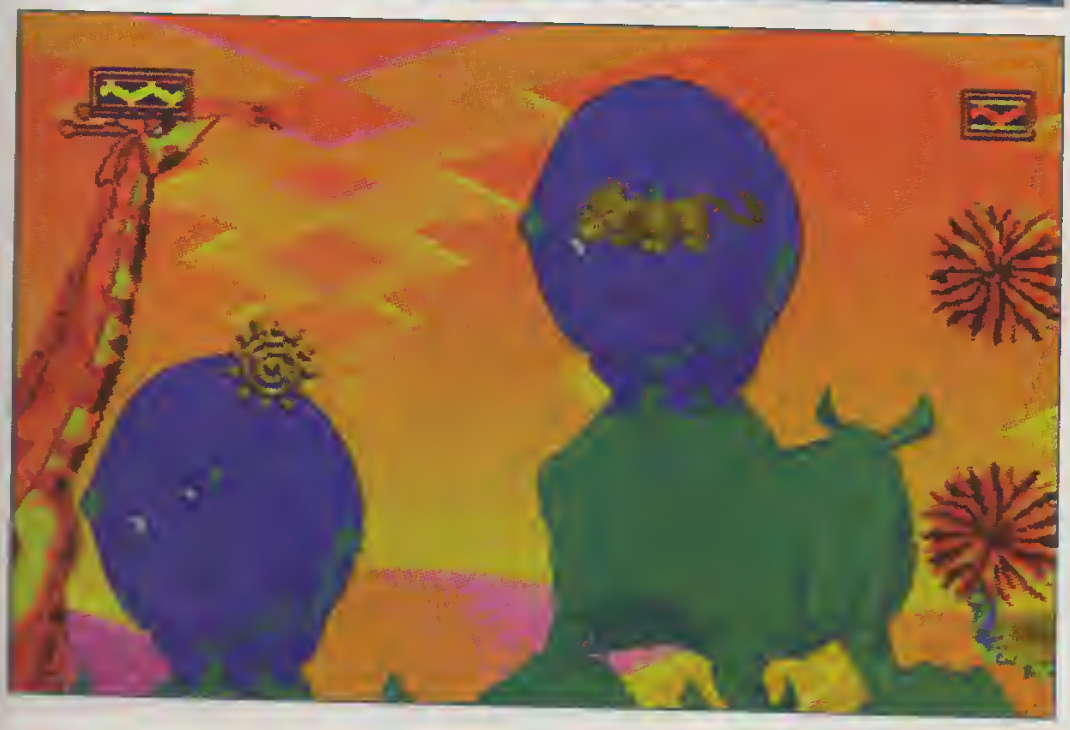


Aux États-Unis, le phénomène « Lion King » est d'une ampleur sans précédent. Après quelque deux mois d'exploitation, ce magnifique film d'animation flirtait déjà avec les trois cent millions de dollars de recettes. Un succès impressionnant qui dépasse même celui qu'avait obtenu Aladdin. Et dire que Lion King n'est prévu en France que le 23 novembre...
Fort de la réussite de son nouveau bébé, Disney s'est associé avec Virgin et Westwood pour retranscrire sur cartouche l'univers de son film. Ces trois boîtes étant bien connues pour leur réputation de sérieux et de qualité (l'association Virgin-Disney a déjà fait ses preuves), le jeu risquait fort d'être tout simplement fabuleux. À la vue des premières images que nous avons pu recueillir, cette impression se confirme. D'abord lionceau, vous grandissez petit à petit jusqu'à devenir un mâle fier et viril dans la force de l'âge. Comme on pouvait s'en douter, le jeu est complètement axé plateforme. Évoluant dans une jungle infestée de hargneux prédateurs, vous devrez jouer des griffes pour ne pas succomber aux assauts de hyènes faméliques avides de votre chair fraîche et tendre. Mais ces cruels animaux ne constitueront pas votre principal problème. Certains passages, en effet, se révèlent



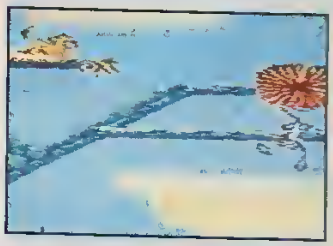
particulièrement ardus à passer. En plus d'être habile, vous faudra souvent faire preuve de réflexion pour franchir tel ou tel niveau. À certains endroits les vies défilent (le temps que vous comprenez, évidemment), et ce n'est pas pour rien que les programmeurs vous font généreusement cadeau d'un total de huit vies au départ de l'aventure.
Lion King annonce d'ores et déjà la couleur et semble rassembler toutes les qualités d'un super hit : graphisme très DA, musiques d'ambiance recherchées, jouabilité

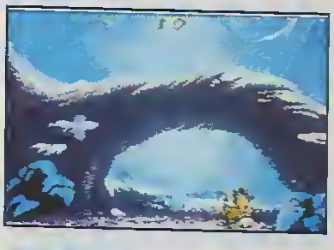
optimale et, studios Disney Animation oblige, une palette de mouvements du lion, à l'écran, qui donne davantage l'impression de regarder un documentaire sur la chaîne câblée « Planète » que d'être en face d'un simple jeu vidéo (la comparaison se discute, c'est vrai, mais bon). En tout cas, les mimiques et la démarche pataude du lionceau sont irrésistibles. Un jeu que l'on attend de tester avec impatience.

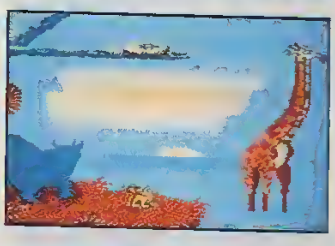


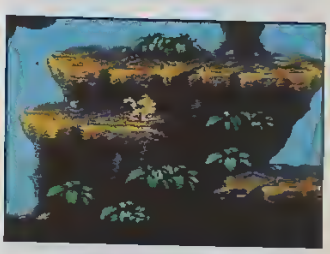
SUR GAME GEAR AUSSI

Le roi Lion se fera aussi les griffes sur Game Gear dans une version qui s'annance de toute beauté. En attendant le test définitif, voici quelques écrans pour vous lécher les babines.







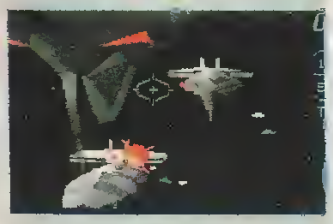


SUPER STREET OFFICIELLEMENT IMPORTÉ

Si les omateurs de Megadrive ont eu immédiatement droit à une version européenne de Super SF II, les fans de Nintendo avaient des raisons de faire la tranche. En effet, à mains de se fournir en import, impossible pour eux de se procurer le dernier volet de la série de Capcom (présenté en Over the World dans Player One n° 45). L'injustice devrait être vite réparée puisque Nintendo vient d'annoncer une importation officielle de Super Street pour novembre. Ça va, Chris, t'es calmé ?

STARBLADE S'AVENTURE SUR MCD

Starblade de Namco passe de l'arcade au Mega CD. Rappelons que la borne originale avait fait sensation grâce à ses images de synthèse précalculées et ses écrans géants. C'était pas très interactif (globalement, l'action



se limite à du tir sur cible) mais qu'est-ce qu'on en prenait dans la tranche ! Sur une simple télé avec la palette de couleurs du Mega CD, forcément, c'est pas le même trip... mais l'esprit du jeu semble avoir été conservé. Atterrissage prévu ce mois-ci au Japon et dans quelques mois en France.

ARCADE : LA NOUVELLE CUVÉE SEGA

Reprenant les recettes expérimentées avec Star Wars, Virtua Racing ou Daytona USA, deux nouvelles bornes d'arcade made in Sega déboulent dans les salles.

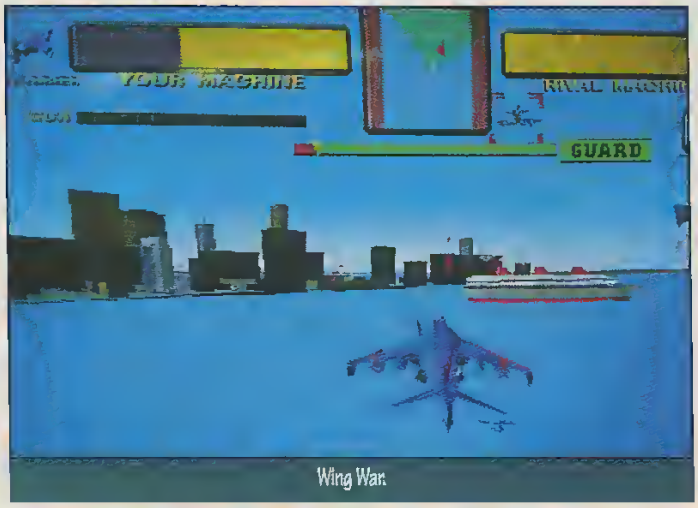
Wing War.

Chris s'essayant à Desert Tank.

Utilisant la même technologie que celle de Daytona USA, **Desert Tank** vous met aux commandes d'un blindé perdu en plein désert. Les commandes mises à votre disposition pour diriger l'engin ont été quelque peu simplifiées afin de faciliter sa conduite. Ainsi, les concepteurs ont eu la bonne idée de ne pas gérer les chenilles de façon indépendante. Côté action, vous allez être servi. Les blindés ennemis se comptent par dizaines et ils n'hésitent pas à vous mitrailler à l'envi. Pour vous défendre, ne lésinez pas sur l'emploi de votre canon, qui possède lui aussi des arguments détonants (attention à sa surchauffe). Enfin, n'oubliez pas que votre but, plus que de détruire un maximum d'ennemis, est avant tout de rallier différents points en un temps limite. Très beau, très bourrin et excessivement bien réalisé, Desert Tank est un jeu d'arcade qui remplit à merveille sa fonction : vous éclater et vous divertir.

Desert Tank.

L'autre borne, **Wing War**, est à l'aviation ce que Virtua Racing est à la course auto. On constate, à la vue des sublimes graphismes en 3D face pleine, que Sega maîtrise maintenant ce genre de technique de programmation avec maestria. Les décors sont fouillés, les appareils disponibles nombreux (de trois sortes : les vieux avions, les modernes — genre jets — et les hélicos), et la qualité de l'animation, lors des combats, se révèle impressionnante de fluidité. Syndrome Virtua oblige, il existe différents angles de vue (quatre ici, trois dans Desert Tank). Totalement axé arcade (le jeu est une succession de courses poursuites), Wing War ne peut en aucun cas se targuer d'être une véritable simulation. Mais cela, loin d'être un défaut, convient parfaitement au public concerné : celui des salles d'arcade. Rares sont ceux qui apprécient d'y dépenser trois heures de leur temps à essayer de comprendre comment décoller.

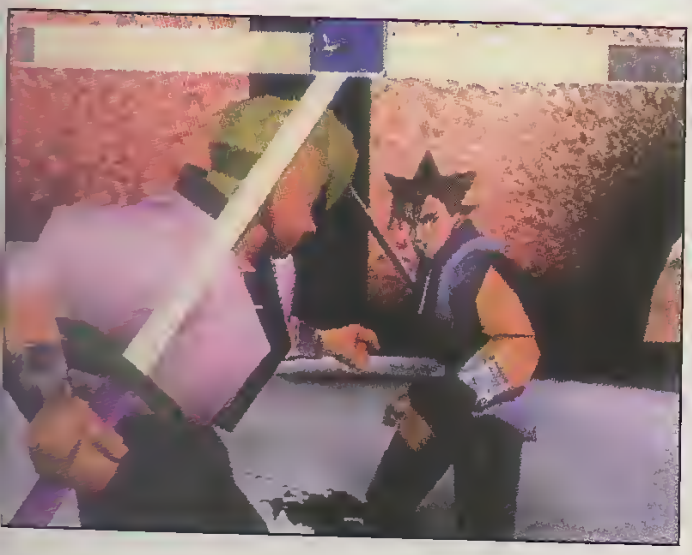


Wing War.

VIRTUA FIGHTER ? MAIS C'EST DÉMODÉ MON BON MONSIEUR !

Une future star de la baston se profile sur Playstation et confirme que la prochaine bécane de Sony est bien partie pour monopoliser longtemps encore l'attention des médias.

To Shin Den, que l'on pourrait traduire par « La Légende du combat des dieux » est certainement le titre dont on parle le plus à Tokyo ces temps-ci. Normal puisque ce jeu de combat en 3D, dans lequel les personnages manient des épées, des fouets et des barres de fer, propose une réalisation qui enfonce nettement Virtua Fighter, le jeu phare de la Saturn.
D'où sueurs froides chez Sega et statut de jeu culte pour la dernière œuvre de Takara.



ATTRAPES-NOUS TOUS LES DEUX SUR

SEGA MEGA DRIVE

TiTi & GrosmineT

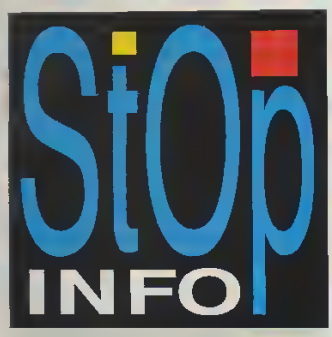
DANS UNE AVENTURE INFERNALE

Rejoins-nous sur le
36.68.07.70
(9,19 F/mn) et gagne des centaines de cadeaux.

'SEGA' and MEGA DRIVE are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of WARNER BROS ©1994

Time Warner Interactive 33 Rue de Galilée 75116 Paris, France Tel (16) 1435555

TIME WARNER INTERACTIVE



MIRACLE : ALADDIN RÉTRÉCIT

Possesseurs de Game Boy, réjouissez-vous ! Aladdin daigne enfin pointer le bout de son nez sur votre console. Rien à voir avec la version SN. C'est le calque intégral de la Megadrive

que vous retrouverez (ouf ! merci Virgin). Le jeu semble très réussi et, en plus, il est colorisé pour le Super Game Boy. Pensez à dépoussiérer votre tapis volant pour le mois de décembre !

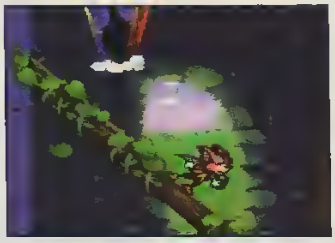
SOULBLAZER

Et un RPG en français en plus, un ! En décembre, Soulbalzer viendra enrichir la famille grandissante des jeux de rôle/aventure traduits dans notre langue. Sans avoir la trempe d'un Final Fantasy ou d'un Secret of Mana, ce jeu à la Zelda a déjà rencontré un joli petit succès à l'étranger. Terry (qui ne joue pas qu'aux jeux de baston, non, non) se souvient avec une larme d'émotion de ses parties sur la version américaine.

AERO... DYNAMIQUE !

;Le premier épisode d'Aero the Acrobat avait rendu fou une bonne partie de la rédac. Il est normal que sa suite sur Super NES soit du même cru. Retenez Stef et Elwood : la chauve-souris de leur cœur est revenue !

Avec ce nouveau volet des aventures de la chauve-souris de cirque, vous risquez encore une fois d'être conquis. Le principe du jeu reste immuable, Aero se retrouve confronté à une invasion de monstres belliqueux et très cocasses. Il doit, comme à l'accoutumée, les détruire en lançant des petites étoiles (en nombre limité) ou en se projetant comme une vrille.
Au rayon des nouveautés, citons encore plus de passages secrets, des décors plus travaillés et une musique entraînante à souhait. Tout cela devrait vous faire suffisamment saliver jusqu'à décembre, date officielle d'arrivée en France de la chauve-souris. Malheureusement, Bandaï — l'importateur de cette petite merveille — ne compte proposer que la version Super Nintendo. Pour la Megadrive, faudra passer par la case import parallèle.



TÉLÉPHONEZ AU 36 68 77 33
et testez vos connaissances Sega et Nintendo.
Les meilleurs gagneront Flink sur Megadrive et Claymates sur Super Nintendo.

Après 2 loopings et 4 vrilles pour échapper aux migs qui vous poursuivent, vous serez bien content d'avoir un tuyau d'évacuation accroché au casque.

LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

C'est plus fort que toi

DARKSTALKERS : le Capcom nouveau est arrivé !

Darkstalker, un nom qui risque de devenir fameux. C'est en effet sous ce pseudonyme que se cache le dernier jeu de baston de Capcom, visible depuis peu dans les salles d'arcade françaises. Lumière.

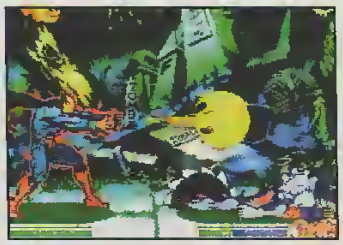
Dernier-né de chez Capcom, Darkstalkers s'inscrit dans la lumineuse lignée de Street Fighter II puisque c'est également un jeu de combat. Autre similitude, la présence des fameux hits combos, qui vous indiquent le nombre de coups portés à un personnage lors d'un enchaînement. Mais la comparaison entre les deux jeux s'arrête là. En effet, en créant Darkstalkers, le célèbre éditeur japonais a voulu innover et proposer un soft bénéficiant de nouvelles qualités. En l'occurrence, les différents protagonistes du jeu (dix au total) semblent tout droit sortis d'un dessin animé. Il y a là un vampire, un loup-garou, une momie, une femme-chat (aux formes très voluptueuses), un zombie... Tous ont un look destructeur et extrêmement particulier.

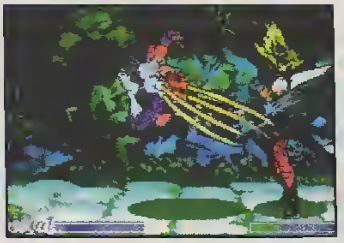
En ce qui concerne l'animation, la fluidité des mouvements est sans pareille. Assez technique (Capcom oblige), Darkstalkers l'est tout de même beaucoup moins que SF II. Ici, l'accent a été mis sur les différents coups et pouvoirs spéciaux de chacun des combattants, qui sont souvent incroyablement délires. Le zombie sort de sa jambe une espèce de tronçonneuse, la momie vous étouffe sous ses bandelettes, Catwoman se transforme en gentil petit chaton...
Au final, le jeu se révèle débordant de touches d'humour et semble destiné à un large public. À quand une adaptation console ?

IL EST NÉ LE NOUVEAU MUTANT !

Il remplace à la fois le radio-cassette, le lecteur de CD audio, la Megadrive et la Mega CD.

Lui, c'est le CSD GM 1 d'Aiwa. À la base, cet instrument bizarre autant qu'étrange est un radio-K7-CD au look Fischer Price. Mais la bête est également nantie d'une sortie Péritel et d'un part cartouche. Normal puisqu'elle abrite toute l'électronique d'une Megadrive et d'un Mega CD.
Le lecteur de CD peut donc aussi bien lire des CD normaux que des Mega CD. Pas très utile, pas près d'être importé, mais marrant. Voici au moins un bel objet de curiosité.





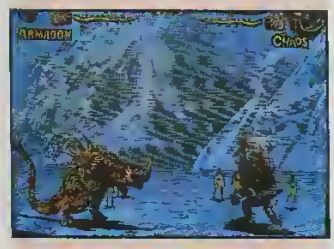
Vous êtes dans la salle de bains avec une charmante jeune fille, votre adversaire se cache dans la douche. Vous l'éliminez tout de suite ou vous attendez un peu ?

LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

C'est plus fort que toi

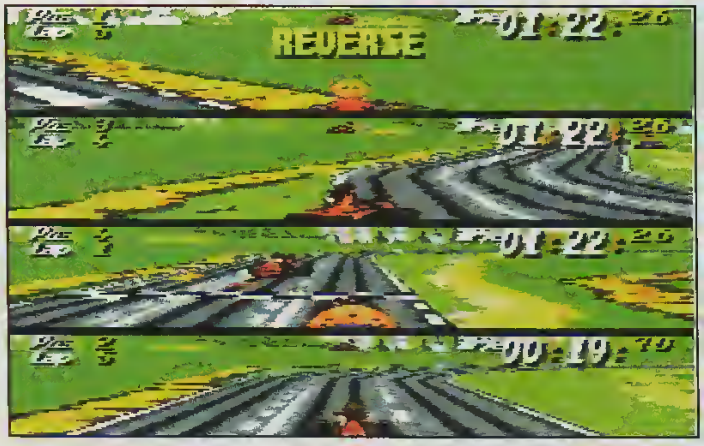
PRIMAL RAGE

La mode est aux jeux de boston, et Atari nous propose ici son propre produit. Primaire et brutal, Primal Rage l'est d'autant plus qu'il met carrément en scène des dinosaures. Ces énormes bestiales, qui sont au nombre de sept, se donnent des coups de griffes ou de crocs avec une ardeur meutrière à faire frémir. Ça pleut de tous les côtés, le sang gicle sans retenue... À noter, la présence des fameux hit combos (confirmant la possibilité d'enchaînements) pompés sans retenue sur Super SF II. Primal Rage se distingue surtout par la qualité époustouflante de sa réalisation. Les graphismes bénéficient de textures tout à fait étonnantes qui donnent l'impression de se retrouver devant des images digitalisées de haute qualité. Niveau jouabilité le jeu paraît un peu curieux (mais bon, on s'habitue à tout). En tout cas, voilà un jeu innovateur auquel on ne pourra pas reprocher un manque d'originalité. Et si vous rêvez d'y jouer sans retenue, soyez patient : une conversion console est prévue.



STREET RACER
ROULEZ JEUNESSE !

La cartouche de Street Racer vient de tomber entre les mains de Stef et de Milouse, perfusés au Mario Kart depuis leur plus tendre enfance. Premières impressions, à chaud, de nos pilotes de salon.

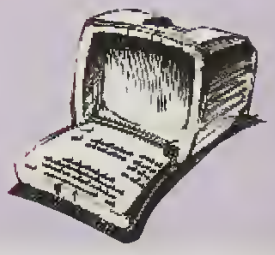


Un petit tour du côté des options devrait vous calmer pour quelques temps... Quatre niveaux de difficulté, le choix parmi huit pilotes ayant chacun deux coups spéciaux (attaques ou autres, comme la possibilité de voler), vingt circuits dans huit décors différents (un par perso), trois modes de jeu, entraînement et duel dans tous les modes, avec configuration du nombre d'adversaires et du nombre de tours de un à trente pour les courses, trois championnats de course, un mode « custom » permettant de faire son propre championnat à partir des courses de son choix, la possibilité d'annihiler les attaques et les collisions pour les joueurs pacifiques, un mode « replay » très sophistiqué, et enfin, ultime possibilité : le jeu à quatre avec un Multitap. Les modes de jeu, outre la course classique, sont le « rumble », où il faut pousser ses adversaires en dehors d'une sorte de parking, et le « soccer », une sorte de football avec un seul but.

Oui, ça ressemble à Mario Kart. C'est même graphiquement au moins aussi bon, donc forcément excellent. Mais les premières sensations nous ont paru assez différentes du jeu référence du genre. Le mode « course » nous a emballé rapidement, et semble avoir une bonne durée de vie, même seul. La prise en main est aisée même si tous les boutons sont utilisés. En revanche, les deux autres modes ont l'air plus durs à maîtriser.

RV SUR LE 3615 PLAYER ONE

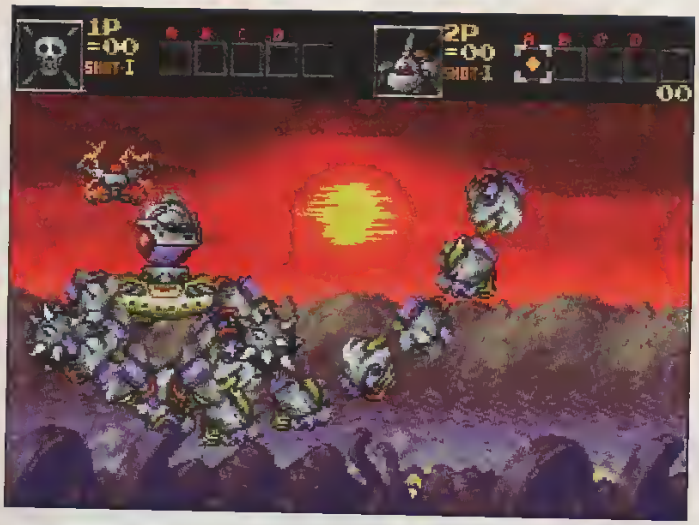
À l'occasion de sa sortie mondiale en vidéo le 5 octobre, retrouvez Jurassic Park sur Minitel. Jouez et gagnez des K7 vidéo du film Jurassic Park et de nombreux lots.

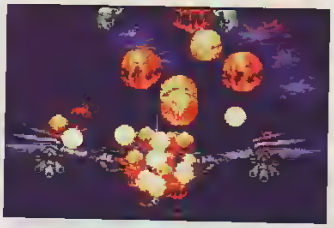


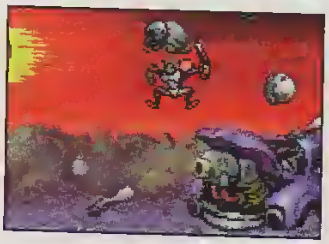
3615 1,27 F la minute

PROBOTECTOR

PAS DE QUARTIER SUR MEGADRIVE !

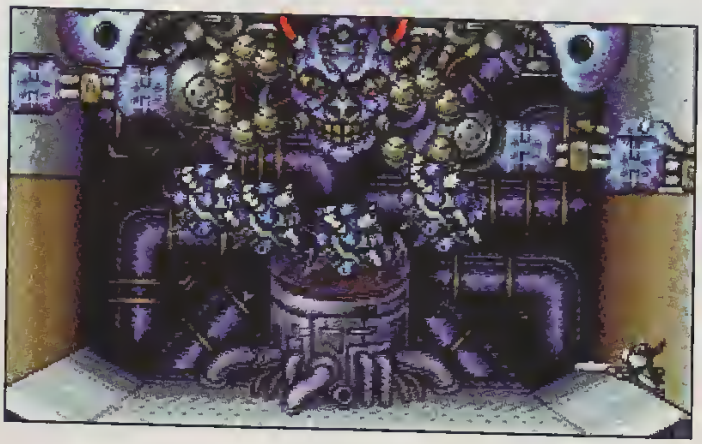






Probotector fit ses classes sur NES et Game Boy avant de tout éclater sur Super Nintendo dans une version anthologique. Cette référence en matière de jeu bourrin à grand spectacle débarque sur Megadrive dans une mouture elle aussi franchement impressionnante !

Vous incarnez un robot justicier et devez, pour des raisons obscures et d'un intérêt relatif, tout bousiller. Ça semble clair : Probotector ne laisse aucune place à la réflexion ! Ici tout n'est que blast, explosion, mort et violence... Du kill'em all de luxe. Probotector se paie justement le luxe d'en foutre plein la vue dès les premiers instants du jeu. Et à chaque niveau, c'est la surenchère, la Megadrive exécute des prouesses incroyables : l'animation de tous les ennemis (et surtout les boss) est proprement fabuleuse, les effets spéciaux, style rotations (mais oui !) ou les scrollings sur plusieurs plans sont outrageusement utilisés... Éblouissant ! En plus, ce soft n'est pas réservé aux mauviettes car il est d'une déconcertante difficulté. Tout va tellement vite que seul un joueur expérimenté s'en sortira. Bon courage à celui qui va se taper le test pour la sortie du jeu en novembre, il va morfler ! Heureusement que la rédac est bourrée de fines gâchettes, sinon, on se ferait du souci.



AMIE ☎ 43 57 96
LE PRO.
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro Républiq
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCAS
FESTIVAL DES PRIX !!
600 F D'ACHAT DE JEUX D'OCCASION = 1 JEU GRATUIT
DANS LA COLONNE 150 F DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
OCCASIONS
NINTENDO
SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F
SUPER NES (garantie 6 mois) 690 F
SUPER NIN 150 F: ADAMS FAMILY, ANOTHER WORLD, CHUCK ROCK, DOOMS DAY WARRIOR, EXHAUST HEAT, FIRST SAMOURAI, HOME ALONE II, KICK OFF, PRINCE OF PERSIA, SPIDER MAN X MEN, STREET FIGHTER II, SUPER R TYPE, TURF, UN SQUADRON
SUPER NIN S 200 F: ADAMS FAMILY II, BATMAN RETURN, BEST OF THE BEST, DRAGON BALL Z, FIGHTING SPIRIT, FINAL FIGHT II, JACK NICLAUS GOLF, JURASSIC PARK, LEMMINGS, MORTAL KOMBAT, RANMA 1/2 I, ROBOCOP III, STAR WARS, WORLD HEADES
SUPER NIN 25: AERO ACROBAT, ALIEN III, ALLADIN, BLANCO RUGBY, BUBSY, COOL SPOT, CYBERNATOR, DRACULA, ERIC CANTONA, FLASHBACK, MARIO ALL STARS, NIGEL MANSELLS, RANMA 1/2 II, ZELDA III
SUPER NIN 300 F: BATTLE BLAZE, BUGS BUNNY, F1 POLE POSITION, FATAL FURY II, MADAR II, MEGALOMANIA, NBA SHOBUN, NFL 94, NHL PA 94, PIRATE OF DARK WATER, SEVEN SAGA, SHADOW RUN, WINTER OLYMPIQUE, ZOMBIE
SUPER NIN 350 F: CHOPLITTER III, EYE OF THE BEHOLDER, FIFA SOCCER, J LEAGUE SOCCER, KING OF THE DRAGON, LUFIA, MEGAMANXPOP N TWINBEE II, SCTROUMFS, STAR STREK, SUPER GOAL II, TETRIS IITURN & BURN, WILD GUN, ZOOL
SUPER NIN 39: ACTRAISER II, BREATH OF FIRE, DESERT FIGHTER, DRAGON BALL Z III, TER HISTORY, JUNGLE BOOK, KNIGHT OF THE RO, BRAHMA 1/2 INSOMN, STRIKER II, TORTUE FIGHTER, Y SPECIAL, YOGI BEAR, ZOKU
SEGA
MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F
MEGADRIVE 100 F: BIO HAZARD BATTLE, CHAKAN, CHOST BUSTER, E SWAT, JOE JAM & EARL, NIO CHAMELEON, LEYNOS, MERCS, PREDATOR II, RAMBO III, SHADOW DANCER, SONIE, SUPER HYDLIDE, VALIS III
MEGADRIVE 150 F: BART SIMPSON, CADASH, CALIFORNIA GAMES, CRUE BALL, F 22, GRAND SLAM, HOME ALONE, JAMES BOND 007, JAMES POND II, PHELIOS, SPIDER MAN, TEAMINATOR, WORLD OF ILLUSION
MEGADRIVE 200: ALIEN III, ANOTHER WORLD, BULL BLAZERS, ECCO THE DOLPHIN, DRAGON FURY, JURASSIC PARK, MORTAL KOMBAT, OUT RUNNER 2019, POWER NONGER, ROCKET KNIGHT, STREET OF RAGE II, TINY TOONS, TORTUE NINJA
MEGADRIVE 250 F: ART OF FIGHTING, BUBSY, ETERNAL CHAMPION, FORMULA ONE, GUNSTAR HEROES, MICRO MACHINE, NBA JAM, PRINCE OF PERSIA, RANGER X, ROBOCOP US TERMINATOR, SHINOBIE III, SONIE SPINBALL, ZOOL
MEGADRIVE 300 F: CASTELVANIA, CHAOS ENGINE, FATAL FURY II, FIFA SOCCER, GOUFY S, JAMES POND III, JUNGLE BOOK, LAND STALKER, NHL PA 94, OUT RUNNERS, PETE SAMPRAS, SONIC III, SPLATTER HOUSE III, WORLD CUP USA 94
Nombreux jeux GAME GEAR GAME BOY NES, et MASTER SYSTE
Nous contacter 43 57 96 2
NEO-GEO
NEO-GEO (garantie 6 mois) 1 390 F
290 F: CYBER CIP, MAGICIAN LORD, NAM 75, NINJA COMBAT, TOP PLAYER GOLE
690 F: 3 COUNTBOUT, FATAL FURY 2, SAMGORO 2, SIDE KICK, WORO HEROES 2
1190 F: ART OF FIGHTING 2, FATAL FURY SPECIAL, SUPER SIDEKICK 2, WIND JAMERS, WORLD HEROES JET
LES REPRISES D'AMIE
AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIR
NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, EN
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !
A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Mon ordinateur ou ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.
Designation | Quantité | Prix | Montant
Frais d'envoi
TOTAL
Porte 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration
Date Signature
ou commande sur papier libre

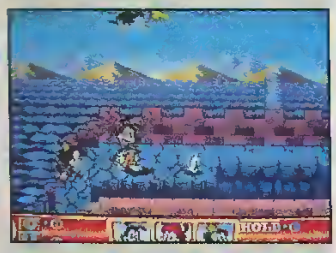
À L'ASSAUT DE LA WARNER !

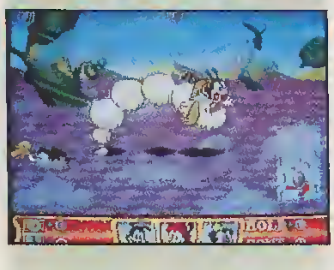
De l'avis unanime de Matt et d'Iggy, Animaniacs est le DA le plus débile et le plus éclatant que l'on peut voir à l'heure actuelle sur les télés françaises. Grâce aux bons soins de Konami, la folie se propage sur Megadrive. Faites gaffe : c'est contagieux !

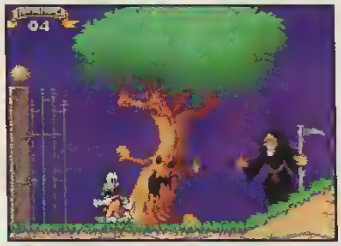
Vous connaissez sûrement The Lost Vikings, le célèbre jeu de plate-forme/réflexion où trois personnages disposant chacun de particularités s'entraident pour se sortir des pires situations. Eh bien ce principe très intéressant a été repris pour l'adaptation d'Animaniacs sur Megadrive. La différence se situe au niveau du contexte de jeu. Vous incarnez Yacco, Wakko et Dot, les trois garnements de la série, qui décident d'investir les studios de la Warner Bros afin d'y récolter des accessoires de cinéma dans le but d'ouvrir un magasin de souvenirs ! Ça c'est du scénar hyper bien ficelé. Chaque perso possède un don : l'un utilise à merveille une grosse massue, l'autre se sert d'une raquette, et le dernier (une demoiselle) envoie des petits cœurs histoire de charmer quelques ennemis. À vous de choisir la spécificité utile pour tel ou tel passage. Animaniacs, bien dans l'esprit cartoonesque de la Warner, regorge d'humour et de bons plans. Comme, en plus, il est très beau, on peut parier qu'il fera un cartoon... euh ! un carton.

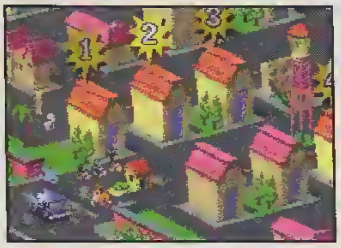
ANIMANIACS : SUR SNES AUSSI

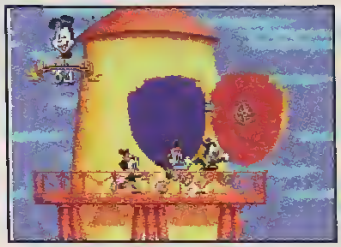
Les Animaniacs ne pouvaient ignorer la Super Nintendo. Quelques semaines avant Noël, ils se risqueront donc sur la 16 bits de choc pour un jeu qui reprend le même scénario que sur Megadrive mais propose une action et des graphismes différents. Par contre, côté humour, ça semble toujours aussi redoutable. Mais que quelqu'un fasse taire ces sales bêtes, viiiite !

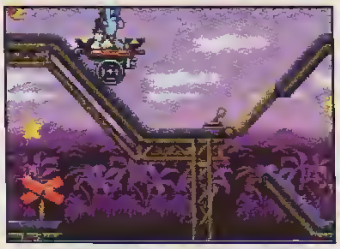


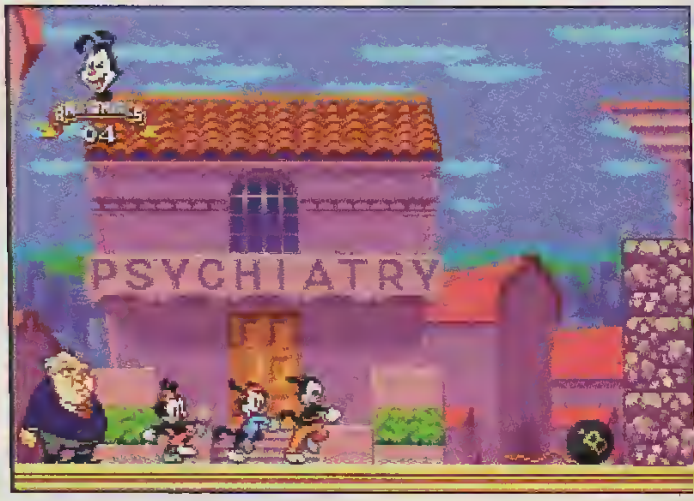












SOS PLAYER ONE
36 70 77 33

la hot line de tous les Players en galère... Vous êtes coincé dans un jeu ? Le boss vous paraît insurmontable ? Impossible de progresser ? Déclenchez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33. Vous pourrez alors exposer votre problème, Player One vous répondra en 48 heures.

3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

Disney's Aladdin

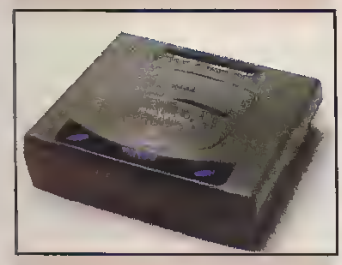
Accrochez-vous bien à votre tapis volant si vous voulez de l'action et du divertissement! Avec son cimeterre étincelant, Aladin se défend dans les rues d'Agrabah, s'échappe du cachot où l'a emprisonné le sultan, parvient à sortir de l'impressionante caverne des merveilles, s'empare de la lampe merveilleuse et délivre la princesse Jasmine des mains du cruel Jafar!

SATURN NEWS

La Saturn continue sa course de vitesse avec la PlayStation. Au menu de l'actualité de ce mois, un changement de look et toujours de nouveaux écrans de jeu. Les développements continuent de plus belle sur la prochaine Sega. Tant mieux !

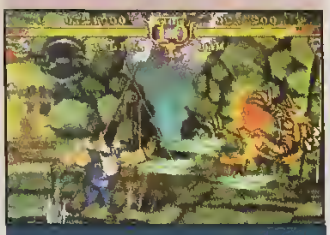
MUE D'AUTOMNE

Dès l'automne, les élégantes changent leur garde-robe. La 32 bits de Sega ne fait pas exception à la règle. En dernière minute, le papa de Sonic vient en effet de changer la couleur de sa progéniture. Des études marketing indiquant que la machine serait mieux perçue en gris anthracite...

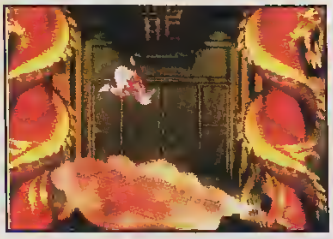


LA SATURNE FAIT LA TOURNÉE DES BARS

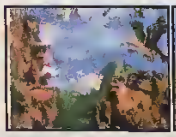
Les ingénieurs de chez Sega Japon sont en train d'achever la Titan, la version pour salle d'arcade de la Saturn. Les jeux développés sur Titan seront proposés sur Saturn dans un délai très bref et avec une qualité équivalente. Le premier titre disponible sera Golden Axe : The Duel (photo). Visiblement, dans sa guéguerre contre Sony, Sega est disposé à utiliser toutes les armes, y compris (et surtout !) son statut de géant de l'arcade.


Golden Axe : the Duel.

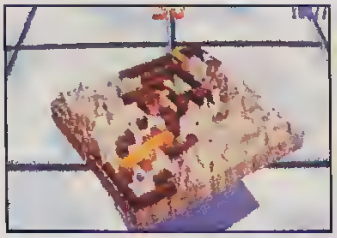
Shin Shinobi Den



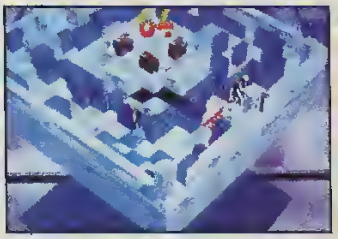
Principe semblable à celui du Super Shinobi de la Megadrive mais avec une réalisation 32 bits. Les graphismes digitalisés, en particulier, devraient rendre fous les fans du ninja.



Tama

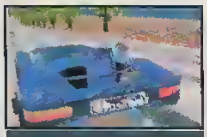


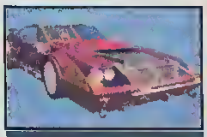
Un jeu de labyrinthe dans lequel il faut diriger une boule. Pour la déplacer, le joueur oriente le dédale. Graphiquement, il paraît que ça devrait être somptueux avec une animation incroyable, toute en mouvements et en zoom.

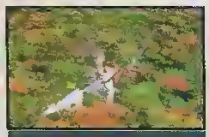


Autres développements sur Saturn...

Myst.

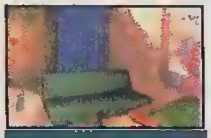

Gail Racer/Rad Mobile.

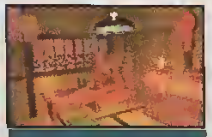

Gail Racer/Rad Mobile.

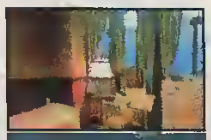

Panzer Dragon.

Virtua Fighter.

Race Drivin'.


Yumemi Mansion.

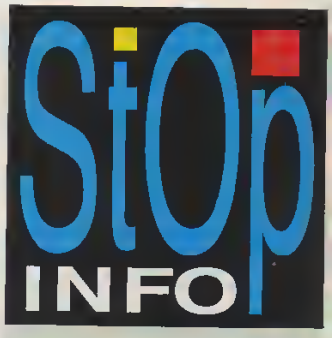

Rampo.


Rampo.

Rampo.

THE KING OF FIGHTERS' 94

SNK vient de sortir un méga jeu de baston qui réunit plusieurs héros de ses plus célèbres productions. Son principe est aussi simple qu'efficace : des équipes de trois persos, souvent du même jeu, s'affrontent. La qualité graphique est exceptionnelle. À voir en salle et bientôt sur Neo Geo.



NOS AMIS LES RETARDATAIRES

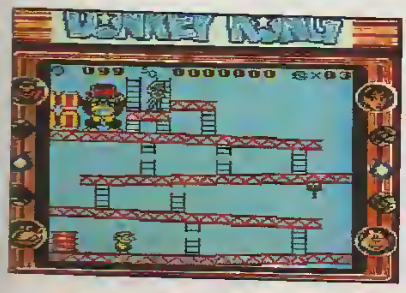
A Player One, nous testons les jeux en nous appuyant sur les plannings des éditeurs. Mais il arrive souvent que ces plannings soient modifiés au dernier moment et que vous ne trouviez pas en magasin un jeu dont nous vous parlons. Donc petit point sur les retardataires du mois :

Viennent (enfin !) de sortir en septembre :

- **Night Trap** en version française (MCD). Test dans Player One n° 40 (houlà ! c'est plus tout jeune,ça !). Note : 86 %.

Testés prédécemment, ils sortiront seulement ce mois-ci :

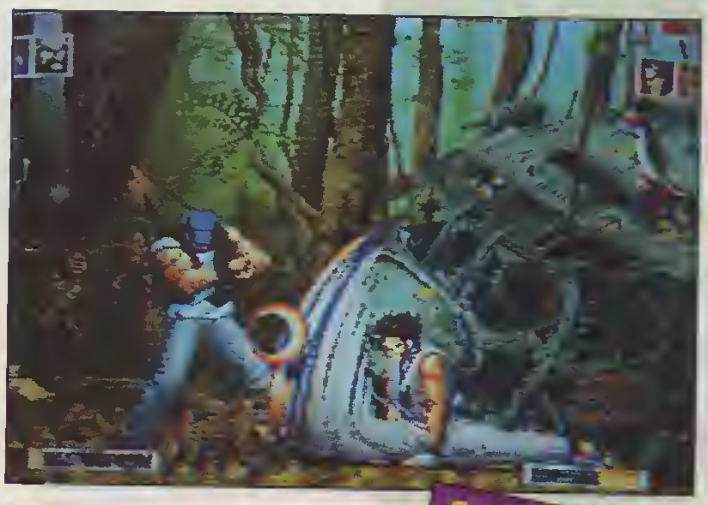
- Le **Super Game Boy**. Prévu pour septembre, il ne sortira que début octobre.
- **Donkey Kong 94** et **Tetris 2** (GB). Prévus mi-septembre, ils devraient être en magasin au moment où vous lisez ces lignes. Test dans Player One n° 45. Note : 87 % pour les deux.

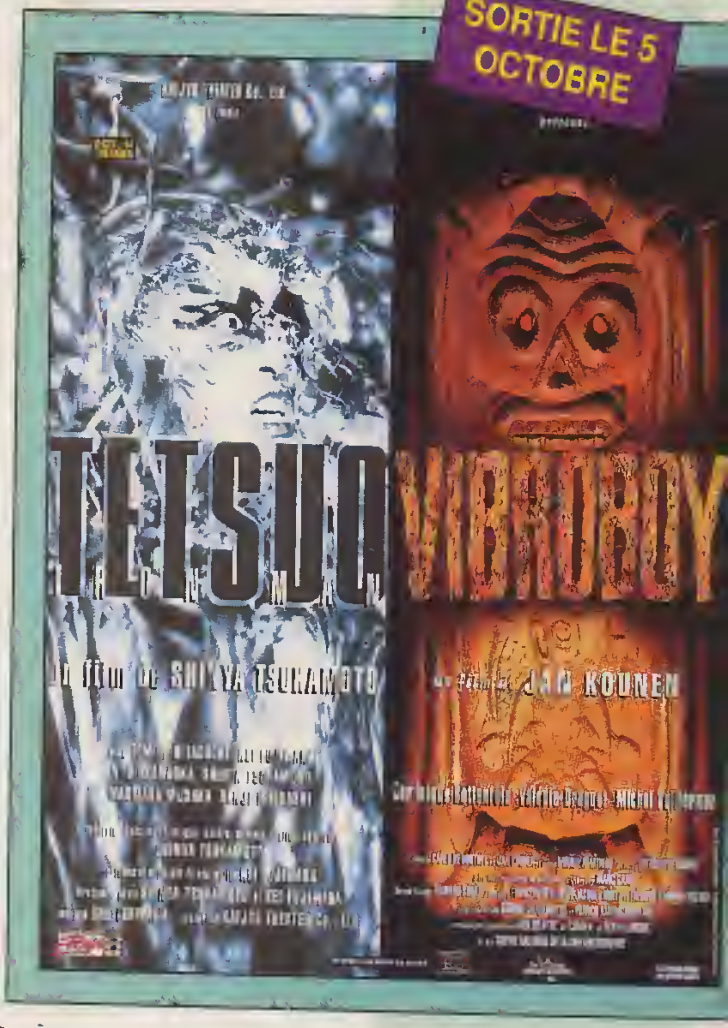


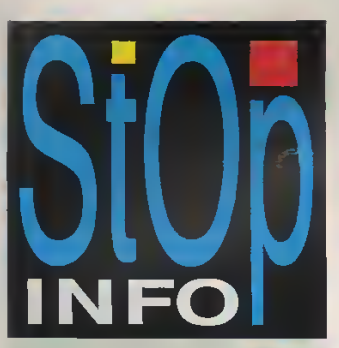
- **Magic Boy** (SN). Prévu pour septembre, il sortira à la fin du mois d'octobre. Testé dans Player One n° 45. Note : 82 %.
- **Asterix 2** (GG). Prévu pour septembre, il sortira début octobre.
- **Pete Sampras Tennis** (GG). Prévu pour septembre, ce soft sera disponible à la vente début octobre. Test dans Player One n° 45. Note : 90 %.
- **S.S. Lucifer** (GG). Prévu pour septembre, il sortira en octobre. Test dans Player One n° 45. Note : 82 %.
- **S.S. Lucifer** (MD). Prévu pour septembre, il sortira seulement en octobre. Test dans Player One n° 45. Note : 75 %.
- **Havoc** (MD). Prévu pour septembre, il faudra finalement attendre octobre. Test dans Player n° 45. Note : 86 %.

Testées le mois dernier, ces cartouches seront disponibles à une date ultérieure :

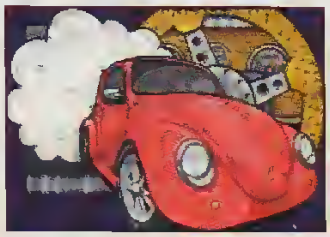
- **Bomberman** (MD). Reporté (soyez patients !) de septembre à novembre.
- **Dynamite Headdy** (GG). Initialement prévu pour septembre, il est reporté à novembre.
- **Super Adventure Island 2** (SN). Reporté du mois de septembre à novembre.
- **Taz 2** (SN). Reporté de septembre à novembre.





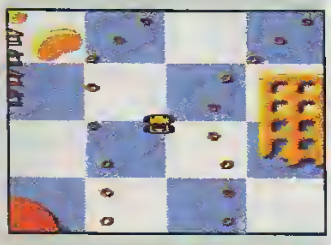


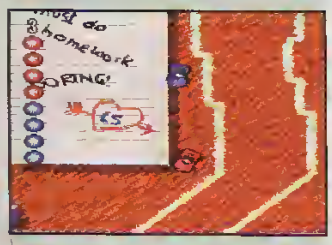
MICRO... MAIS MAOUSSE BÉTON !

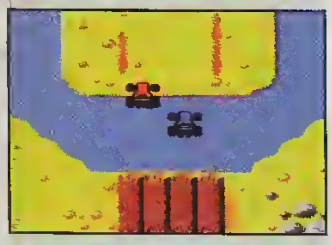


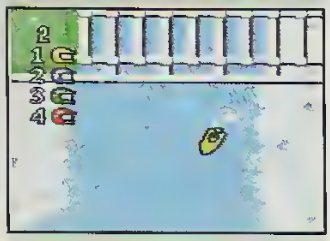
NINTENDO MACHINES

*Les possesseurs de Super Nintendo et de Game Boy vont, à leur tour, pouvoir rigoler. **Micro Machines** (le premier du nom cette fois) débarquera en effet courant novembre sur ces deux consoles. La version 16 bits permettra elle aussi de se mettre sur la tronche à quatre en même temps, grâce au Multitap.*
La version Game Boy, par l'intermédiaire du câble Link, se limitera à deux joueurs, ce qui est largement suffisant pour se marrer, rassurez-vous !









Au secours ! un nouveau virus est né. Aussi grave, aussi contagieux, aussi crispant que Bomberman... voici Micro Machines 2, qui viendra, fin novembre, perturber les journées heureuses des possesseurs de Megadrive.

On n'en peut plus, on en a marre de ne pas bosser à cause d'un sacro-saint jeu qui nous scotche devant nos écrans ! Non, on ne jouera plus à Micro Machines 2 en période de bouclage, c'est promis Monsieur le rédacteur en chef adjoint, par pitié, ne me frappez pas ! Eh oui, des jeux aussi bons, ça ne se rencontre pas tous les jours.
Comme le premier volet, Micro Machines 2 propose de participer à des courses de petites voitures miniatures sur des circuits insolites tels que des toits de maison, des tables de cuisine, des chiottes... Les circuits sont tracés à la craie mais vous pouvez en sortir afin d'essayer de couper les virages et de larguer ainsi les autres. Micro Machines 2 propose divers modes de jeu, à un ou plusieurs joueurs. Mais c'est le mode « compétition » qui vous fera perdre la santé mentale. De deux à quatre voitures se retrouvent sur le même écran. Vous devez, en tant que pilote, prendre assez d'avance pour faire disparaître votre (ou vos) concurrent(s) du tableau. La partie se joue alors en manches. C'est bien sûr très court, très speed, et la tension devient vite insoutenable. Surtout que grâce à l'adjonction sur la cartouche de deux ports paddle (c'est le système de la J-Cart, également utilisé dans Pete Sampras), on peut jouer à Micro Machines 2 à quatre sans adaptateur externe. Le premier épisode de ce jeu passé assez inaperçu nous avait déjà beaucoup éclaté à la rédac. Avec ce deuxième volet c'est carrément l'extase ! Surtout que Codemasters a pensé à également ajouter de nouveaux véhicules (16 en tout), des courses à gogo (54), de nouvelles options (dont la météo), des modes de jeu supplémentaires (on vous recommande le « fight », particulièrement sanglant)...

SN/GB

Pac in Time

date et lieu de sortie
NOVEMBRE FRANCE
éditeur
NAMCO
genre
PLATE-FORME

Papy Pac Man ratisse large ces temps-ci. Pac in Time s'inspire du jeu Fury of the Furies, que les adeptes de micro-ordinateurs connaissent sans doute. Sur Super Nintendo, les graphismes sont de toute beauté et les cinquante niveaux offrent une large variété de décors. Notre bouffeur de fantômes possède dorénavant de nouveaux pouvoirs qui lui permettront de surmonter tous les obstacles dressés sur sa route. Panaché d'un brin de réflexion, le jeu semble très fun et la musique originale de Pac Man est au rendez-vous. Et pour que tout le monde soit content, les p'tits gars de chez Atreid Concept (les programmeurs du jeu) ont concocté une version Game Boy qui ne manque pas d'intérêt non plus. On attend avec impatience les versions finales pour novembre.

MEGADRIVE

Snooker

date et lieu de sortie
NOVEMBRE FRANCE
éditeur
VIRGIN
genre
BILLARD

Whirlwind Snooker, le premier billard entièrement en 3D, débarque sur Megadrive. Une myriade d'options permettent de s'initier au snooker : en mode « entraînement », vous placez les boules où vous le désirez afin de tenter des tirs dignes de véritables professionnels. Le tournoi quant à lui est sans surprise, si ce n'est qu'il promet quelques belles parties endiablées.
À part ça, tous les coups classiques du billard sont présents et la souris Sega peut être utilisée. Enfin, grâce à la 3D très bien gérée, vous pouvez voir votre table sous tous les angles ! Whirlwind Snooker s'annonce comme un soft hyper complet. Le test complet paraîtra dans le prochain numéro de Player One.

SOS PLAYER

36 70 77 33

TU ES BLOQUÉ DANS UN JEU ET TU NE CONNAIS PAS LE CHEAT MODE ?

TU CHERCHES DES CODES DES SELECT STAGES POUR EXPLORER TES JEUX EN PROFONDEUR ?

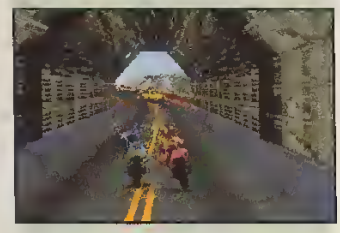
TÉLÉPHONE VITE AU 36 70 77 33 LE NUMÉRO DE TOUS LES VIDÉOMANIAQUES EN DIFFICULTÉ !

TU POURRAS EXPOSER TON PROBLÈME APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ TA CONSOLE ET LE NIVEAU DE JEU DANS LEQUEL TU COINCES.

LA RÉDACTION SE CHARGE DE TE RÉPONDRE EN 48 H.

DU BON SUR 3DO !

Matt Murdock ne pense plus qu'à ça, il assaille Electronic Arts de coups de fil, fredonne la bande sonore à longueur de journée. Oui, Matt est devenu fou... de **Road Rash 3DO**. *Remarquez, on le comprend : avec ses graphismes digitalisés, ses séquences vidéo et sa bande-son grunge, ce jeu a de quoi rendre dingue. Alors promis, on en vole un (il vient d'arriver en magasin), on le finit et on vous pond un test complet le mois prochain. Courage, Matt ! plus qu'un mois.*

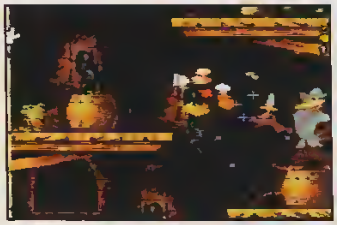


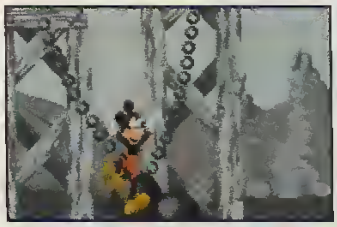
Ça y est, après Matt, c'est Iggy qui vient de débouler en exigeant qu'on parle de **FIFA 3DO**. *« Regarde un peu ces graphismes, on se croirait en train de mater un match à la télé ! Et tu veux pas en parler, t'es fou dans ta tête toi ! » Alors en attendant d'avoir une mouture*

plus achevée du jeu (la préversion ne permettait pas d'évaluer la jouabilité, ce qui est assez gênant), appréciez donc ces quelques photos de la bête prévue pour novembre.

BIENVENUE CHEZ NOUS, MICKEY

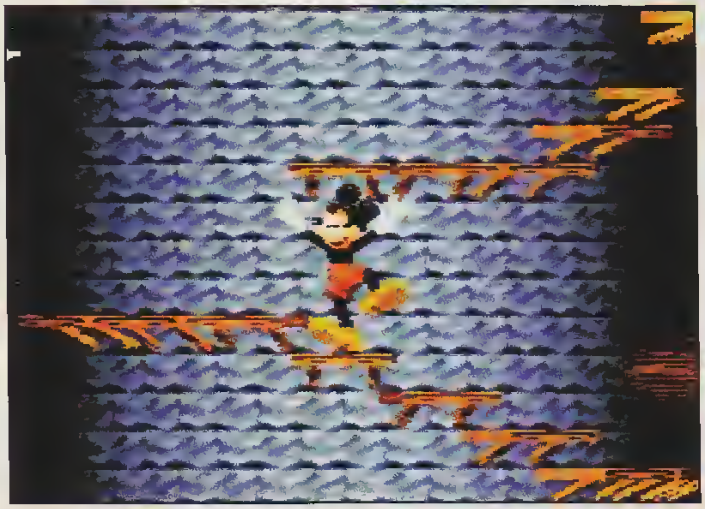
Mickey Mania s'annonce de plus en plus comme un jeu de plate-forme béton. S'il ne figure pas parmi les meilleures ventes de fin d'année, c'est à ne plus croire en aucune justice !





Les gens de chez Sony sont vraiment sans cœur. Ils nous ont apporté une version à moitié finie de Mickey Mania. Premier pépin : tout le monde essaie de mettre la main sur l'eprom pour « se faire une petite partie » et ne finalement la lâcher que sous la torture. Second pépin : la partie du jeu présentée était tellement convaincante que les instants qui nous séparent encore de la sortie finale du jeu vont être intenables. D'ailleurs, on vous a déjà parlé de ce jeu, et on n'hésite pas à le refaire. On vous applique un lavage de cerveau en fait. (Hein ? quoi ? Faut pas l'écrire tout ça ?).

Répétez après moi : « Ce jeu est magnifique. Les décors sont aussi variés que jolis. Les animations des personnages sont excellentes. Ce jeu est truffé de petites astuces rigolotes qui font marrer bien fort. On peut sauter un peu partout. On pousse des objets pour accéder à certains passages. Ce jeu contient des effets visuels qui provoquent des « Oh là là ! » chez les ohlàlistes, et des « Purée ! » chez les puristes. Ce jeu a des pointes humoristiques susceptibles de faire sourire même les adeptes de Mortal Kombat. » Voilà, c'est terminé. Vous pouvez respirez normalement. Vous n'êtes pas convaincu que Mickey Mania est un top top (à ne pas confondre avec un top) ? Alors sachez simplement que la jouabilité est excellente dans cette version incomplète. Et pensez-vous qu'ils pourraient saboter toutes ces qualités pour la version finale ? Bon alors, qu'est-ce qu'on dit ? Hum ? « Ça sort quand ? » Le 28 octobre pour les versions Megadrive et Super Nintendo, qui semblent quasiment identiques. Une version Mega CD est prévue courant novembre.

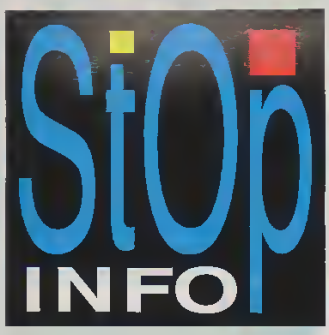


Votre petit frère regrettera longtemps d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.

Sonic & Knuckles

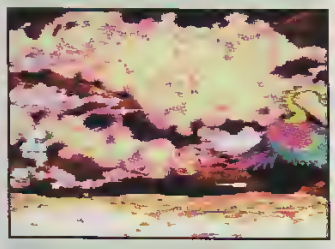
Dans Sonic & Knuckles, il vous suffit de choisir d'être Sonic ou Knuckles pour ne plus avoir le même jeu. Et si par chance, votre petit frère n'a pas encore échangé vos jeux Sonic 2 et Sonic 3, vous saurez alors à quel point Knuckles peut métamorphoser ces jeux.

C'est plus fort que toi



SUPER DROPZONE

Donkey Kong, Pac Man, Pitfall, c'est tout l'hospice qui s'en vient se dérouiller les articulations sur 16 bits ce Noël. Dans certains cas, cette résurrection des ancêtres donne le pire, dans d'autres le meilleur. Super Dropzone appartient incontestablement à la seconde catégorie. Né en 1986 (mais inspiré d'une borne d'arcade datant du début des années 80), ce shoot them up vous propose de nettoyer des vagues d'aliens en évitant à tout prix que des cosmonautes se fassent kidnapper. Le jeu a



été complétement remanié pour tirer partie des possibilités de la Super Nintendo : réalisation grandiose à base de mode 7 et de scrollings sur plusieurs plans, boss, power up, quarante niveaux, c'est pas de la copie bête de la version originale. Et comme l'action est toujours aussi prenante, on peut espérer beaucoup de ce classique remis au goût du jour. Sortie prévue fin novembre.

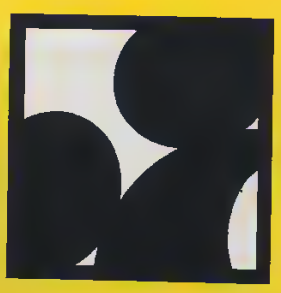
NBA LIVE 95 : TOUJOURS PLUS HAUT !

Sur console, il est encore rare de trouver des simus de basket de qualité. Pas des jeux d'arcade à la NBA Jam, non, mais de vraies simus réalistes et tout et tout. NBA Live 95 vient taquiner Tecmo NBA Basketball, la star incontestée du genre.

D'emblée, on trouve pas mal de points positifs au challenger. La vue de l'écran, de trois quarts, est claire et permet une bonne vision d'ensemble du terrain et des joueurs. Graphiquement très propre, NBA Live ne tombe pas dans le piège du « bouillon de sprites superposés » ! De plus, la possibilité de jouer à quatre grâce au Multitap ou au Four Way Play rend les matchs endiablés. De véritables tactiques se mettent en place entre les coéquipiers qui peuvent sélectionner à leur guise un joueur sur le terrain.
Au niveau réalisme, NBA Live se pose là ! La technique et la maîtrise des règles sont impératives. Enfin, l'ambiance sonore, même si elle n'est pas révolutionnaire, contribue au plaisir de jeu.
Au final, cette simulation s'annonce comme assez réussie. Reste à savoir si elle n'est pas lassante. Une réponse que l'on ne pourra donner qu'avec la version finale, attendue pour novembre sur Megadrive et Super Nintendo.

FIFA REVIENT

Adulé par la rédac, plébiscité par le public (il s'agit quand même d'une des plus fortes ventes de Noël dernier), FIFA s'offre un lifting sur Megadrive. Fidèle à ses habitudes, Electronic Arts semble bien décidé à proposer, chaque année, une mise à jour de son foot, comme il le fait déjà pour NHL Hockey et John Madden. Mais ici, les modifications sont nombreuses et portent sur des points importants : jouabilité nettement améliorée, animations plus fouillées, prise en compte des blessures des joueurs et apparition d'un mouvement pour contourner un mur pendant les coups francs, amélioration du niveau de la console en jeu solo, possibilité de donner une plus grande inclinaison aux balles longues... Vous pourrez choisir parmi 200 équipes et devrez, pour effectuer une saisie complète, venir à bout de 44 matchs (heureusement, les programmeurs d'Electronic Arts ont pensé à la pile !). Coup d'envoi de ce carton assuré en novembre prochain.



LA

MANIA

VOUS

GUETTE...

© Disney

RESULTATS DES QUIZ 3615 PLAYER ONE parus dans Player One n°44

QUIZ GAME BOY
Du 1° au 30e prix 1 Carry All + 1 Carry-All DLX
BALDEYROU Nicolas du Kremlin Bicêtre, BIGAY Alexis de [illegible] Laurent de Grandvilliers, CAMPEL Christophe [illegible]court, CHABROL Nicolas du Coux CHAUVIRE Eve de [illegible] Monde CLERC Bruno de Villers les Nancy, COLIN Christian de Viry-Chatillon, COLIN Claude d'Evry, COLOMBELLE Alexandre de Versailles, FETU Nicolas d'Evreux, GOUIN [illegible] de Rochefort, GOUIN Gilles d'Evreux, GUETTA Philippe [illegible] HELD Christian de Viry Chatillon, HUBAUD [illegible] d Asnieres LAUBIGNAT Charles de Nantes, MAENNLEIN Nicolas de Drulingen, MARSIGNY Alexandre d'Arcueil [illegible] ER Aldric de Voiron, MOELLIC Michel de Montesson, MOURRA N Jean-N colas de Plozevet, PACOURET Nathalie [illegible] PATOU Jerôme de Savigny le Temple PAYETON [illegible] Vary PINTO MONTEIRO Catherine de Reims, POS- [illegible] T [illegible] ry de Roquebrune, VIDUS Antoine de Fronichville, W [illegible] KO Michel de Brenon YOUNG Rémi de St Dizier
Du 31e au 60e prix 1 Carry All
[illegible] Steve de Villepanis ANDRE Rémy de Saignon, BES [illegible] ncest d'Aizenay, CALLEJA JP de Nice, CHAMBRION [illegible] de Dommartemont, ESTREME Mathieu de Charmbourg, CERARD Adrien de Rupt, GRUNBERG Géroldine de Paris, HERARD Yann d'Ozoir LAPREVOTTE Gregory de Chabrey LEGER Sebastien d'Acheres, LEMOINE Pierre Emma- [illegible] de Valenciennes, LEROUGE François de Cambrai, LESOUND Cristine d'Evreux, OLMOS Laurent de Verquin, PERRIER Frederik de Chateaurenard PUIMEAN-CHIEZE Pierrick du Doux RAULIN Marcel des Gras, TOUPY Sébastien de Lusses, WATHIER Christophe de St Senier

QUIZ SEGA
Du 1° au 5 prix 1 Lock On
[illegible] DES Olivier de Marseille, PERRIN Philippe de Nancy, RENA [illegible] nel de Lourdes, TAFFINEAU Simon de Vorvigny, WITKO [illegible] re de Brenon

QUIZ MEGADRIVE
Du 1° au 30e prix 1 Asclipad MD + 1 Ascii Pad MD-6 + 1 Fighter Stick MD 6
BALDEYROU Nicolas du Kremlin Bicêtre, BENHAMOU Raymonde de la Celle St Cloud BIGAY Alexis de Lyon, BOURROUX Lionel de la Celle St Cloud, BOURROUX Stéphane de la Celle St Cloud, CAMPEL Christophe d'Emerchicourt, CHAMBRION Pierre de Dommartemont, FRANCISI Andree de [illegible] erre, GUETTA Philippe de Paris, KADDAOUI Nicolas de Fuveau, LARMET Francine de St Gilles Pli, LAUBIGNAT Charles de Nantes, LAUTRU Pierre Matthieu de Paris, LAVALRE Christophe de Ladouze, LE BRETON Julien de St Maurice, LOUBET Deborah de Paris MAENNLEIN Nicolas de Drulingen, MARISSAL Guillaume de Cagnes sur Mer, MOELLIC Michel de Montesson, OLLIVIER Frédéric de Combuel PALLUEL Frédéric de Clery, PERRIER Aurelien de Clapiers, PEYRON Emmanuel de St Etienne, PINHO Manuel de Gagny, SALAUN Jeremie de Mouleon, SCHIRTZINGER Sophie de Thionville, TAFFINEAU Simon de Vorvigny, VADA Alain de Menton, VILLANOVE Louis [illegible] ent de Bastia, WITKO Michel de Brenon
Du 31e au 48e prix 1 Asclipad MD
DE OLIVEIRA Marco d'Asnieres, DECAUD Pierre Henry de Carcassonne, FOSSE Maximilien d Allant Thonon, GEORGET Nicolas d'Anjony, LANGE Mathieu d'Auch, MARISSAL Nancy de Cagnes sur Mer, MEILLEURET Yann de Commelle Vernay, OLIVIER Fabien d'Acigne, PAISSE Matthieu de Lyon, QUARTINO Karl de Levignac

QUIZ SUPER NINTENDO
Du 1° au 30e prix 1 Asclipad SNES + 1 Super Adventage.
BRETON Remi de Limay, CAMPEL Christophe d Emerchicourt, CHABROL Nicolas du Coux, CLERC Bruno de Villers les Nancy, COLIN Christian de Viry Chatillon, COLIN Cloude d'Evry, CONCEICAO Ludovic de Clairac, GOUBEREAU Pascal de Rueil Malmaison GUILLEMIN Pierre d'Epinal, HELD Christian de Viry-Chatillon, KAREV Leonid de Paris, LAUBIGNAT Charles de Nantes, LAVAURE Christophe de Ladouze, LUDET Benoud de Nice, MALPELI Thierry de Montenay sous Bois MANIERE Mathieu de Dijon, MARSIGNY Alexandre d'Arcueil, MASSON Matthieu de Bourg les Valence, MATHIEU Alexandre de Menton, MICELI Gerard de Lognes, MOELLIC Michel de Montesson, OERTEL Jean Claude de Plaisir, PACOURET Nathalie d'Evreux, PALLUEL Frédéric de Cléry, PAMART Robin de Samain, SUEUR Pierre d'Ezanville TAFFINEAU Simon de Vorvigny, WEINLAND Stephane de emouillet, WITKO Michel de Brenon, YOEUNG Araun de Paris
Du 31e au 48e prix 1 Asclipad SNES
BOURUT Pascal de Mauleon, BRASSART Geoffrey d'Angers, BULTEZ Fr Xavier d'Av les Aubert, CHEAM David de Charmpigny, LOISEAU Benjamin de Paris, MAENNLEIN Nicolas de Drulingen, PAYETON Pascal de Vitry, PEROTTI Lionel de Nice, SINDT Nadine de Rosny sous bois, VIDAL Stephane de Loupian

Résultats du concours POLICE ACADEMY
Liste complete sur le 36 15 Player One.

EXCLUSIF !
De notre envoyé spécial à San Antonio, Texas.

NINTENDO A

L'exposition 1994 de l'AMOA (« Amusement and Music Operators Association », qui regroupe les pros de l'arcade, du flipper, des fléchettes, juke-boxes et autres joujous payants) restera dans les mémoires comme la première apparition publique de l'Ultra 64. Récit.

Le stand Williams était très fréquenté. Pas étonnant.

C'est dans ce salon, que le géant de l'arcade Midway a choisi de dévoiler la on ne peut plus attendue borne d'arcade basée sur la technologie de l'Ultra-64 de Nintendo. Oui, les amis ! Nous parlons bien de LA borne 64 bits de Nintendo, celle-là même qui a été développée par les savants de Silicon Graphics et qui servira de « modèle » à la Nintendo Ultra 64 (anciennement « Project Reality »), la console 64 bits de Nintendo ! À l'occasion de cette première, Midway avait mobilisé les plus grands stands du centre de convention de San Antonio. Normal : tout le monde était venu pour LA voir.

HISTOIRE D'UN SCOOP

Tout a commmencé le mardi 13 septembre à 9 h du matin quand John Kowalsky, responsable de la promotion chez Nintendo France, apprend à Pedro (le rédac chef de Player) que les bornes d'arcade de Midway/Nintendo présentant Cruis'n USA et Killer Instinct seraient, peut-être, présentées dans un salon au Texas USA. Aussitôt les fins limiers de Player se mettent en chasse. Coups de fil chez Nintendo of America, pas de résultats, appels répétés chez Midway, rien à faire, pas d'infos. C'est une piste froide qui va mener les journalistes sur la bonne voie. Un fax anodin venu d'un réseau parallèle qui recense sur une simple feuille format A4 tous les lieux et les dates des salons de l'arcade dans le monde. Sur cette liste, était cité, entre autre, l'AMOA expo 94 se déroulant à San Antonio Texas, du 22 au 24 septembre. Bonheur suprême, les coordonnées de l'association qui organisait ce salon se trouvaient sur le Fax. Nous étions le 23 septembre, 10 h du matin à Paris. Re-coup de chance, Ino, notre reporter de choc se trouvait déjà en Californie, à Los Angeles, pour vous rapporter en exclusivité mondiale (encore une), un reportage sur le tournage de Mortal Kombat II, ponctué par une interview de Christophe Lambert qui interprète le rôle de Rayden dans le film. À cette époque de l'année, le décalage Paris/Los Angeles est de neuf heures. Pas de problème, Ino est réveillé par un coup de fil de Pedro, il est 1 h du mat' à Los Angeles. À partir de là, tout va très vite, il ne reste que quelques heures à Ino pour vérifier les infos, organiser son voyage au Texas et ramener les infos. Hou ! rien que ça. Le 23, à 14 h 30 (heure de Los Angeles) tout est réglé. Ino est crevé, il vient de terminer son interview de Lambert, court pour attraper son bus, saute dans un avion, fait une escale à El Paso, arrive à San Antonio, se rue dans un taxi, oublie de manger, arrive trop tard pour visiter le salon, prend une chambre dans un motel pourri, pense enfin à se restaurer (des fruits de mer pimentés !), et va dans sa chambre d'hôtel, taper l'interview de Lambert. Hugh ! Il est temps de dormir, demain il fera jour. San Antonio, samedi 24 septembre, 10 h du mat', Ino entre enfin dans le salon et vous livre en direct ses impressions...

DÉVOILÉ SA 64 BITS

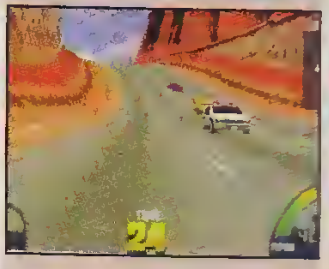
Cruis'n USA existe en différentes versions : la plus excitante est certainement cette version à petites voitures !

Deux autres versions de la borne.

CRUIS'N USA

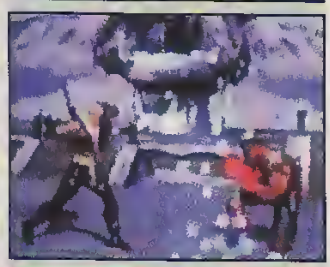
Toute la première partie de l'expo avait été organisée autour du jeu de bagnoles Cruis'n USA, présenté ici en version quasi définitive. Cruis'n USA est constitué de quatorze stages, qui constituent autant d'étapes à parcourir par le joueur qui se retrouve au volant de son bolide et doit conduire son bolide à travers les USA.

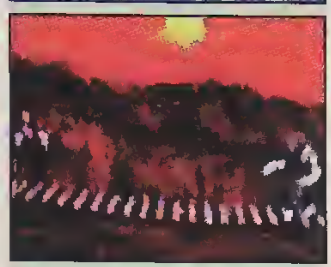
Le jeu est proposé en borne classique ou en simulateur monté sur un système à trois axes. Tous les (nombreux) joueurs présents sur le salon s'accordent à dire que Cruis'n USA est un bon jeu, une sorte d'Outrun, new look, mais la majorité des gens interrogés par l'envoyé spécial de Player-nous ont confiés préférer Daytona USA de Sega, qu'ils qualifient de « plus réaliste »... On ne les contredira pas !



Cruis'n USA : une course à travers les états américains.

KILLER INSTINCT

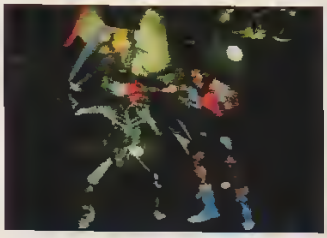




Killer Instinct, le jeu de baston développé par Rare, a déclenché l'enthousiasme de tous les participants du salon. Ce beat them up (présenté en version non définitive) témoigne du potentiel proprement faramineux de la technologie de l'Ultra 64 ! Killer Instinct débute par un générique à couper le souffle, au cours duquel sont présentés les dix combattants du jeu, animés en 3D mappée. Ça tue ! Il y a Combo, le boxeur géant, Jago, un genre de super ninja, Thunder, un indien armé de deux tomahawks, Glacius, un homme-glace cousin du Iceman des X-Men, Orchid, la fille-panthère, Meltdown, l'homme en fusion, Sabrewulf, le loup-garou, Riptor, le vélociraptor, Fulgore, un clone de Predator et Spinal, un squelette qui manie le yatagan comme un boucher ! Tous disposent de coups spéciaux plus ou moins tordus... Par exemple, Meltdown peut se rendre invisible (seules des flammèches trahissent sa présence) et Orchid se transforme en panthère de feu.

La qualité des décors (en images de synthèse) rappelle constamment que Killer Instinct tourne grâce à une technologie Silicon Graphics. L'excellence du son permet de profiter pleinement de la BO, très variée (hard, techno, chants indiens...). Question jouabilité, c'est très, très rapide. Du coup, on est pris de pitié pour les beat them up digitalisés mais bovins présentés sur des stands concurrents ! Nous avons été particulièrement soufflés par la caméra virtuelle qui multiplie l'impact de certaines étapes de KI. Les joueurs en ont marre de s'entretuer, ils s'écartent à chaque bord du décor ? La caméra effectue un zoom arrière ultra speed. Elle repart dans l'autre sens dès que les combattants se rapprochent ! Bref, Killer Instinct a tout d'une future référence. Remarquable prototype d'une nouvelle génération de jeux, ce soft prouve que Nintendo et Silicon Graphics ont réussi la première partie de leur pari. Il reste encore aux deux firmes à livrer, en temps et en heure, la version console de l'Ultra 64. C'est là, l'étape la plus difficile mais, foi d'Ino, l'affaire semble très, très bien partie !

Reportage réalisé par Inoshiro.



RV SUR LE 3615 PLAYER ONE

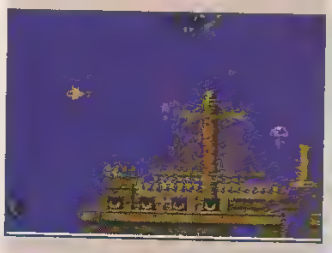
Jouez avec Wolf et gagnez des blousons Teddy Red Skins Wolf, des Fly Jackets en cuir Wolf, des T-shirts, des places de cinéma... 3615 Player One, rubrique JEUX.

36 15 1,27F la minute

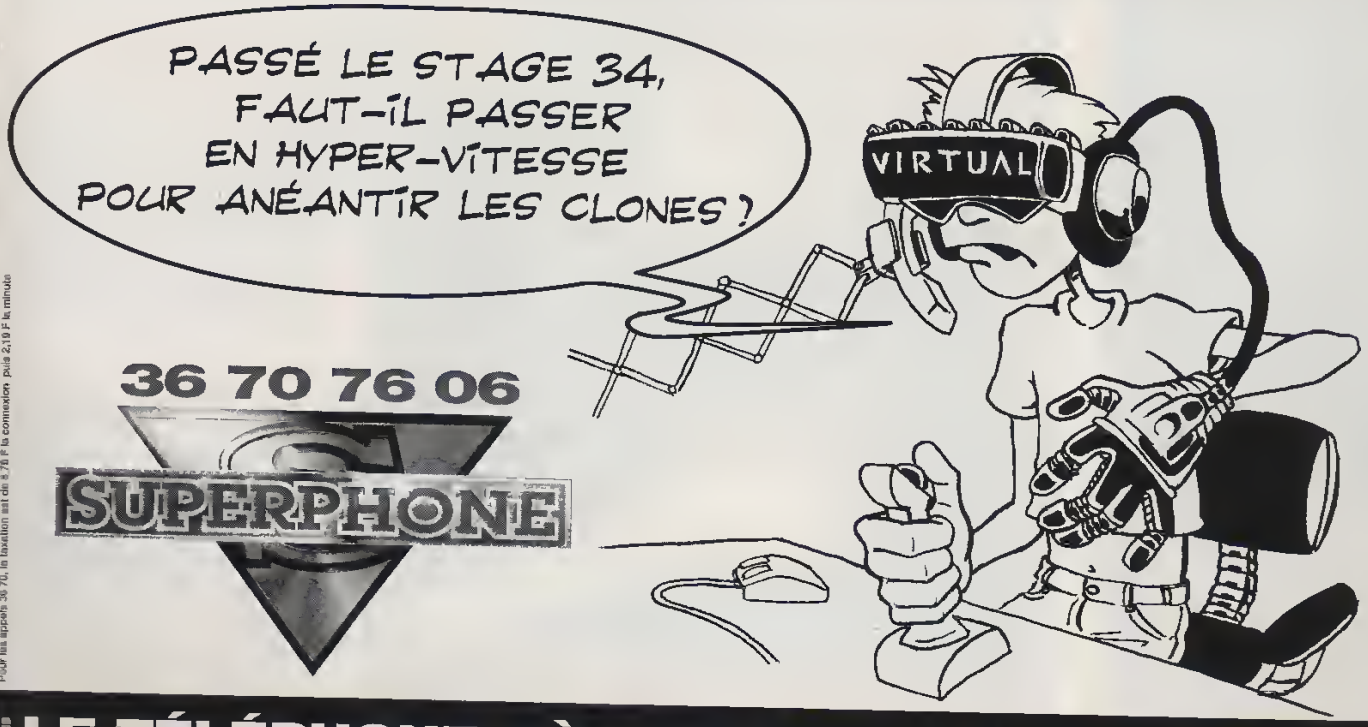
StOp INFO

ECCO 2

Alors qu'on attend avec impatience la version Megadrive, maintenant prévue pour novembre, le souriant dauphin revient nous faire risette sur la portable de Sega.
Un jeu captivant que les amoureux de Game Gear devraient apprécier à sa juste valeur d'ici la fin de l'année.



Des méga-contacts !



36 70 76 06

SUPERPHONE

Pour les appels 36 70, la taxation est de 8,78 F la connexion puis 2,19 F la minute

LE TÉLÉPHONE OÙ L'ON PARLE À PLUSIEURS

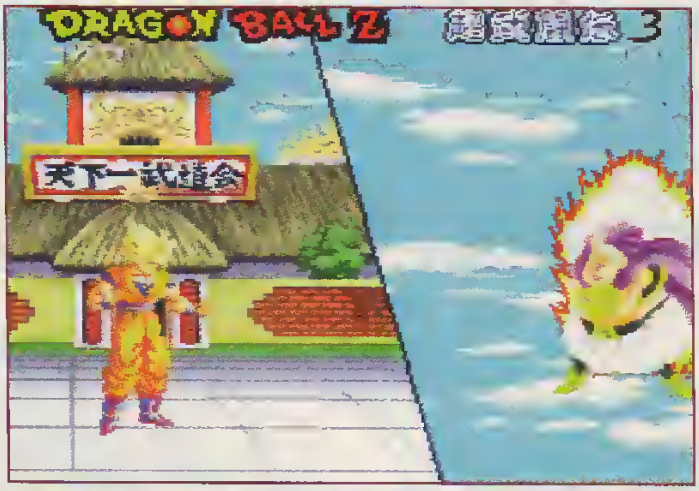
BATMAN AND ROBIN

Dans la série « Je poie une fortune paur acheter le droit des DA de Worner, alors je vais pos me gêner pour vous pondre des jeux à la pelle », Konami se pase là. Heureusement, quand on s'appelle Konami, on est coutumier d'une certoine qualité. Témoin, The Adventures of Batman and Robin attendu pour novembre sur Super Nintendo. L'odaptotion du DA

(superbe soit dit en passant) s'annonce plus qu'honnête : très beaux graphismes bien dans l'esprit de la série, jouabilité au top et action diversifiée. Il serait étonnant que ce dernier-né démente la réputation de l'éditeur.

DRAGON BALL Z 3

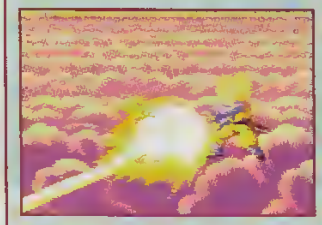
Lancé le 29 septembre 1994 au Japon, DB Z 3 sur Super Famicom risque fort de déclencher des émeutes. *Player One* a réussi à mettre la main sur une préversion que nous vous présentons

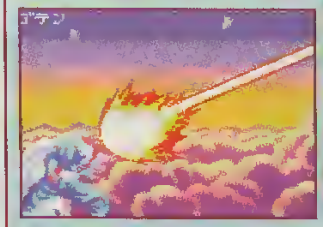


Comme vous l'avez peut-être remarqué Son Gohan a grandi. Et son kaméhaméha reste toujours aussi terrifiant.

ATTAQUES ET CONTRE-ATTAQUES

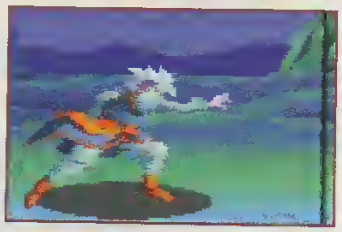
Darbura versus Son Goten. Tout comme dans le deuxième épisode, les attaques spéciales sont assez spectaculaires. Et si vous êtes doué, vous arriverez peut-être, comme Son Goten, à parer une super attaque.

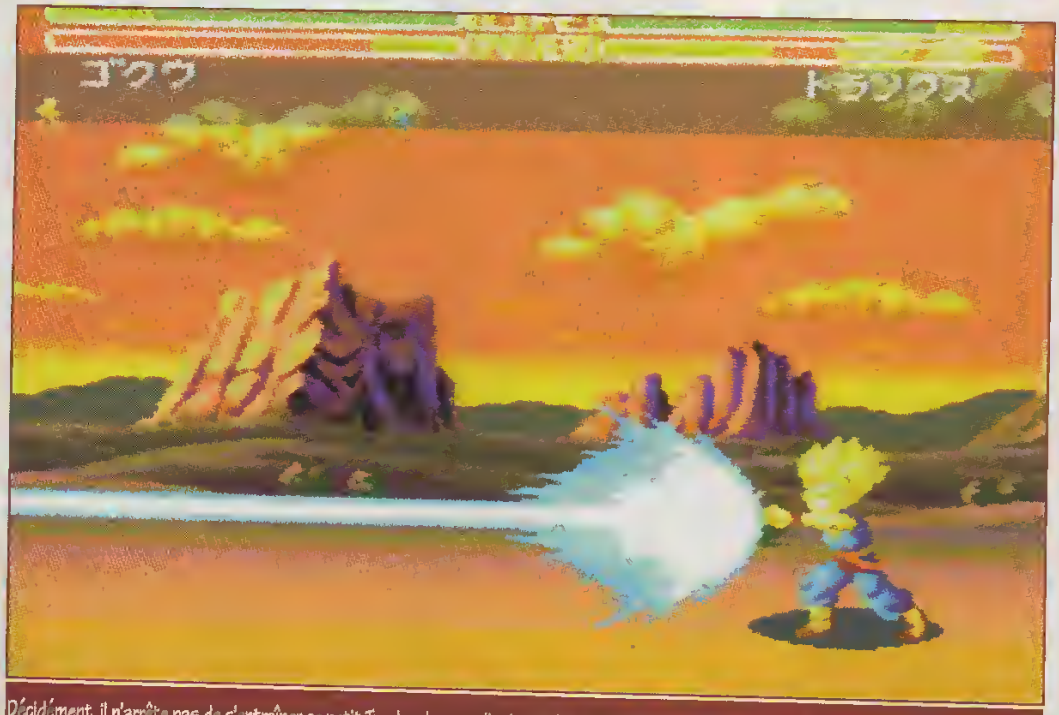




Vous devrez hélas attendre le printemps 1995 avant de pouvoir vous procurer le jeu en version française. C'est un peu normal, Dragon Ball Z 2, La Légende de Saien, n'est sorti il y a seulement trois mois. Laissons à Bandaï le temps d'écouler ses stocks.
Pour en revenir à Dragon Ball Z 3, on peut noter pas mal de différences par rapport à la précédente version. La plus flagrante est bien sûr le fait de pouvoir incarner de nouveaux personnages, mais on note aussi une amélioration considérable sur le plan graphique. Les programmeurs se sont vraiment défoncés sur tous les plans. Les musiques très

Deux vilains méchants pas beaux ont pompé l'énergie de Son Gohan pour créer un autre méchant : Bu. Cette bestiole ronde, molle, qui rebondit partout, semble terrible et dotée d'une force extrême. Vous pouvez prendre le personnage en mode « versus » et ce sans cheat mode.

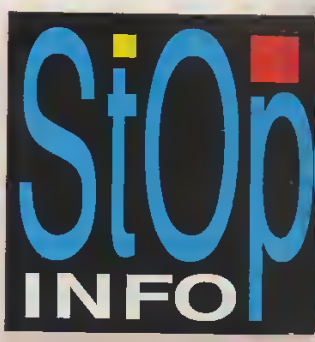




Décidément, il n'arrête pas de s'entraîner ce petit Trunks. Je vous disais que les graphismes ont été améliorés. Regardez les rochers, le sprite du personnage... on sent vraiment la différence.

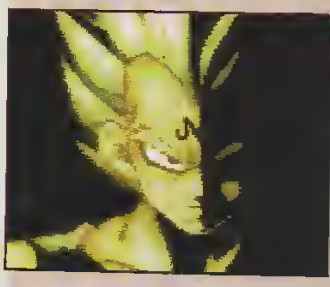
JOUEZ SUR 3615 PLAYER ONE

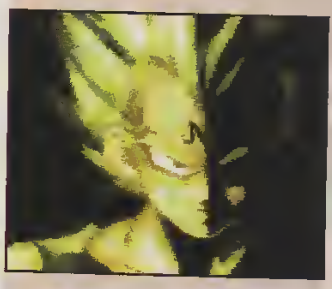
Jouez avec les Tortues Ninja et gagnez des K7 vidéo sur le 3615 Player One, rubrique JEUX.

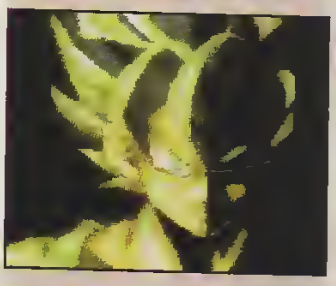


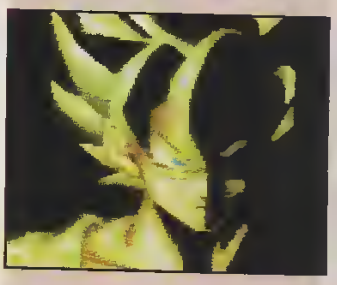
DE VEGETA À SON GOKU

Après une superbe digit encore plus longue que celle de Dragon Ball Z 2, vous aurez le droit à ce magnifique morph entre Vegeta et Son Goku.
Sur l'écran, ça cartonne !



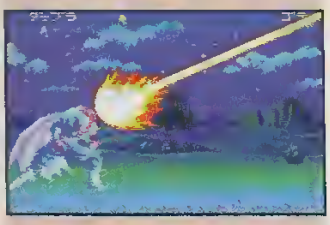


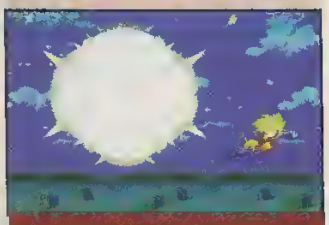




DRAGON BALL Z & BANDAÏ : UNE LONGUE HISTOIRE D'AMOUR

Le mythique DB Z totalise à présent trois épisodes sur Super Famicom et un sur Megadrive. Sachez que Bandaï prévoit également de nouvelles versions pour la PC Engine, la 3DO et bien entendu pour la BA-X (la console Bandai).
En ce qui concerne ce troisième volet, il a fallu une équipe de quinze personnes et six longs mois de travail pour obtenir le jeu que nous vous présentons aujourd'hui dans ces pages.





La chance ne peut pas toujours sourire. Son Goten le constate à ses dépends. Au terme d'un combat sans pitié, Darbura aura été ce soir plus fort que lui...

rythmées (limite techno) vous propulsent dans les combats d'une façon spectaculaire. Les héros ont également de nouveaux mouvements et les parades sont plus efficaces. Quant aux modes de jeu, on retrouve toujours le mode « tournoi », les différents mode « versus ». En revanche, le mode « story » a disparu. Souvenez-vous : ce mode qui intercalait une séquence dialogue entre les combats. Mais je vais devoir vous laisser, car Chris, Chrys et Terry sont à ma recherche pour me voler ma cartouche de DB Z 3. C'est sans doute pour vous le présenter en long, en large et en travers dans la rubrique Over the World du mois prochain...

Nous tenons à remercier New Tech City (95) qui nous a aimablement prêté ce jeu.

Vegeta atomise sur place le pauvre Darbura.

Dans cette nouvelle version, vous avez la possibilité d'incarner neuf persos contre huit dans la version précédente. Mais qui sait, il y en a peut-être d'autres planqués derrière un code ...

Et de l'autre coté, le petit Trunks s'entraîne toujours à réaliser de superbes attaques spéciales

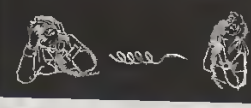
32 X DU NOUVEAU

Plus que deux mois ! C'est en effet début décembre que Sega France sortira la Megadrive 32X au prix de 1 390 F. Trois jeux seront disponibles en même temps que la machine : Virtua Racing Deluxe, Doom et Star Wars Arcade. Alors, pour vous mettre en appétit, matez ces photos prises lors du dernier ECTS de Londres : deux écrans de VR Deluxe et la machine présentée sur le stand Sega.

Virtua Racing Deluxe propose de nouveaux véhicules et de nouveaux circuits. Exemple.

Le prototype de la machine présentée à Londres avec une Eprom (présentation de la cartouche)

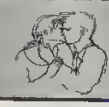
Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07



J'AI HONTE car je ne sais pas danse
36 70 21 07

Comment les filles aiment être séd
36 70 21 07

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07



Comment organis votre premier rencart !
36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AV LE SNORK
36 68 21 88

Es-tu prêt pour ta *première* fois ?
36 70 21 07

Comment embrasser les filles !
36 70 21 07

Tout ce qu'il faut sav sur les filles
36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES
VOCALES
DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES.
36 70 21 12

Comment sortir avec u fille SANS PERDRE SO INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu rapports. SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 07

Sur le 36 15 *CANAL 21*
"GAGNEZ"
des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux...
ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

BOXPHON
NOUVEAU
Envie de lui laisse un message ? Crée votre répondeu personnel a
36 68 21 4

Tu veux gagner une console MEGA CD 2
36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO
36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D 0
36 68 21 88

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 f la minute.
Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 181

Mefiez-vous des apparences,
les circuits de grands prix sont trop minables pour elle.

STUNT RACE FX : premier rodéo mécanique.

Stunt Race FX™

Avec STUNT RACE FX, bienvenue dans la quatrième dimension. Le microprocesseur SUPER FX intégré au soft STUNT RACE FX permet une fabuleuse gestion des effets 3-D qui dotent les véhicules d'une vraie personnalité leur permettant d'accomplir tous les délires possibles et inimaginables qui vous passeront par la tête. Pour visualiser cette course folle vous disposez de 4 perspectives (vue rapprochée du véhicule, éloignée du véhicule, du cockpit et panoramique). Un bon conseil avant de prendre la route, attachez vos ceintures, ce jeu n'est pas pour les amateurs.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

Over the World

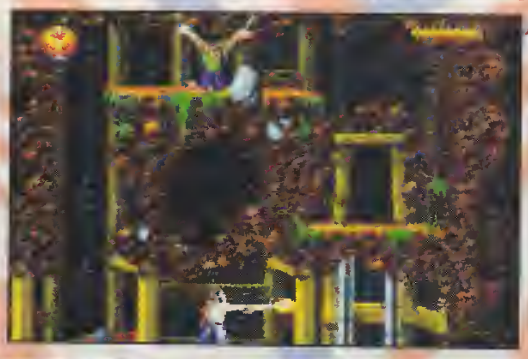
SUPER NES

Black Thorne

Interplay, la société américaine qui distribue Flashback, a bien compris que ce jeu mondialement connu est une veine à exploiter à fond ! C'est pourquoi ils éditent Black Thorne, une repompe complète du célébrissime soft de Delphine Software.

Dans celui-ci, vous incarnez un Rambo type aux muscles saillants et à la gâchette facile. Votre mission, somme toute banale, est de sauver un empire des forces du Mal qui, une fois de plus, ont asservi tout le monde ! Pour ce faire, vous devez visiter un nombre incalculable de cavernes et autres endroits bien glauques infestés d'une vermine aussi tenace que dangereuse.

Comme dans Flashback, les mouvements du héros sont d'une fluidité et d'un réalisme à couper le souffle. Il saute, court, grimpe, tombe, tire, marche à la perfection. C'est à se demander si les programmeurs n'ont pas repompé les routines d'animation de Flashback en relookant simplement la gueule du perso ! Mais attendez, la comparaison ne s'arrête pas là ! Le principe de jeu est lui aussi le même : vous avez à votre disposition plusieurs instruments qui vous permettent de passer des endroits sinon infranchissables. Une clé pour activer un pont, un « lévitron » (tiens, dans Flashback, c'était un



date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
INTERPLAY
genre
ARCADE/AVENTURE

téléporteur, grosse originalité) qui vous permet d'accéder à des plates-formes élevées !

Black Thorne, c'est un soft sympa. Assez cool à jouer, très beau, avec une ambiance « fin du monde » plutôt soutenue. Par contre, tous les fans de Flashback vont crier au scandale. C'est une bonne chose de repomper un principe qui a cartonné, mais de là à nous en proposer une copie conforme en changeant simplement la couleur du slip du héros, c'est un peu fort ! Bref, si Flashback n'avait pas existé, Black Thorne non plus ! Un frère jumeau qui n'apporte pas grand-chose au genre, si ce n'est un scénario différent. Et ça, on s'en tape un peu ! Mais ne soyons pas trop durs avec ce jeu et attendons plutôt de voir si sa sortie en France sera annoncée prochainement... À suivre.

Elwood,
dur mais juste.

3 mois d'essai = 75 F*

LE 1ER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

En vente chez tous les marchands de journaux.

* Offre valable pour la France métropolitaine

Je M'abonne !

3 mois = ~~84F~~ 75F

Bon à retourner accompagné de votre règlement à :
Player One - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

❑ **Oui ! Je m'abonne à Player One pour 3 mois et je joins mon chèque de 75 F à l'ordre de M.S.E.**

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire* :
*des parents pour les mineurs

P046

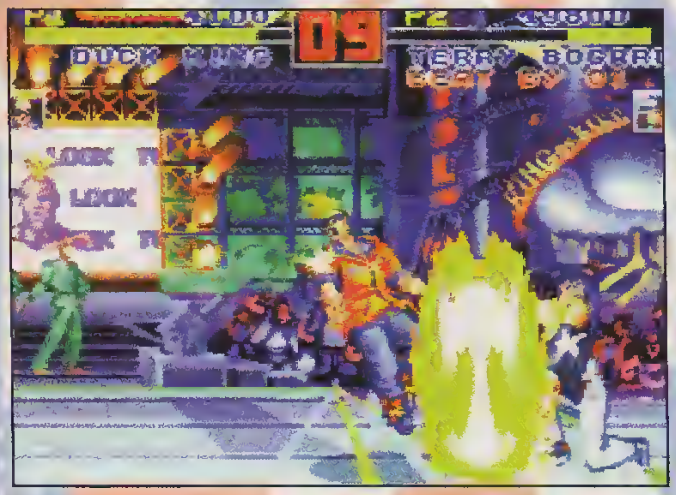
Over the World

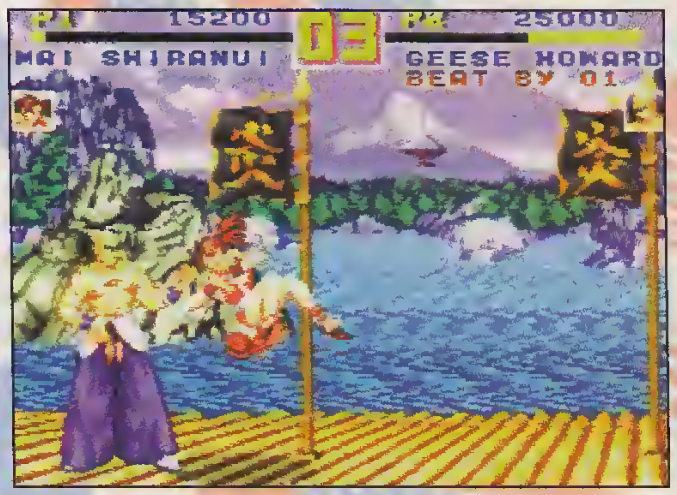
SUPER FAMICOM

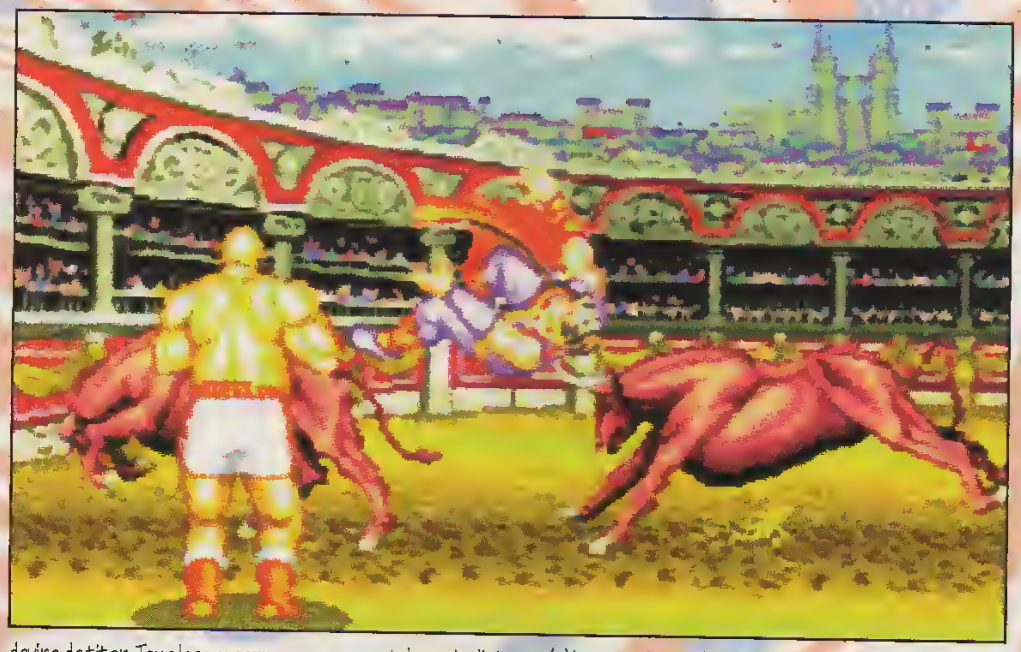
Garoudensetsu Special

Très connue au Japon, la série des Fatal Fury (« Garoudensetsu » en nippon) a conquis plus d'un heureux possesseur de Neo Geo. Le dernier en date, le Fatal Fury Special, a atteint un tel degré de qualité que n'importe quel fan de jeu de baston ne peut qu'être en admiration devant une pareille merveille : seize personnages (les quinze de base + le boss caché, Ryo Sakazaki), des pouvoirs spéciaux à gogo, des styles de combat différents propres à satisfaire tous les goûts... Toutes ces qualités, combinées à une réalisation impeccable — graphisme et son au top, jouabilité modèle —, ont fait de Fatal Fury Special le concurrent de Street Fighter II le plus sérieux. Le succès qu'il rencontre au pays du Soleil-Levant est impressionnant (plusieurs longs métrages animés sont consacrés à la série des Garoudensetsu) et SNK, fier de son bébé, doit sûrement avoir déjà mis en chantier un nouveau jeu ayant pour héros les frères Bogard et tous les autres.

Adapter un jeu aussi imposant (au sens propre du terme : il occupe en effet 150 mégas !) sur Super Famicom tenait presque de la gageure. Mais c'est Takara qui s'est attelé à cette tâche. Après plusieurs adaptations plus ou moins réussies de jeux Neo Geo, la boîte japonaise a fini par affiner sa technique et a réussi l'exploit de retranscrire sur une cartouche de 32 mégas un Garoudensetsu Special étonnant. Inutile de s'amuser à faire des comparaisons pointilleuses sur tel ou tel détail : la Neo Geo sortirait toujours gagnante. Voyons plutôt le résultat d'ensemble et apprécions à sa juste valeur un travail que l'on



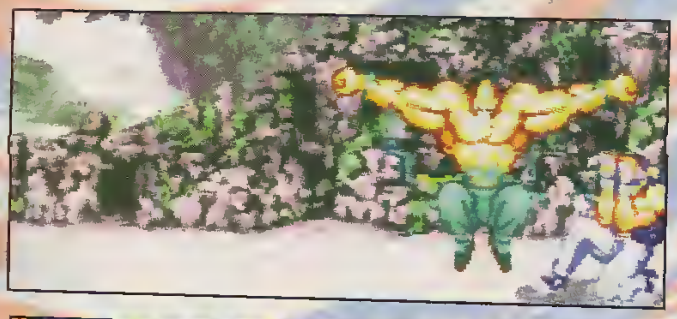


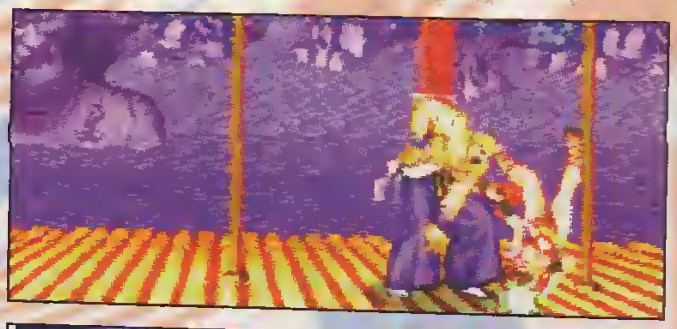


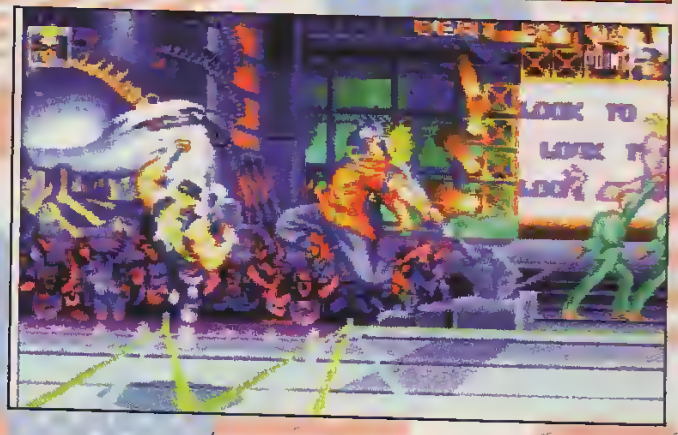
devine de titan. Tous les personnages sont là, les pouvoirs spéciaux également, les voix digit se révèlent excellentes et la jouabilité est optimale (comme sur Neo Geo, on peut procéder à des enchaînements). Voilà donc un jeu exemplaire dont la sortie n'est, hélas, pas prévue en France. Moi qui espérais faire un dossier sur celui-ci depuis si longtemps... Sniff !

Chris,
se dit qu'il y a des choses plus graves dans la vie.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TAKARA
genre
COMBAT







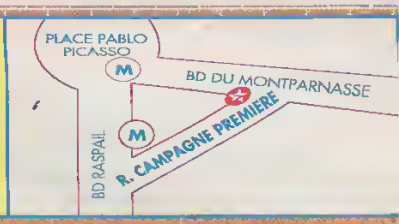
OUVERTURE

STOCKGAMES
118, rue du vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
Tel: (1) 46 21 19 92
Métro: Marcel Sembat

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Rospail ou Vavin



SUPER FAMICOM

SAMOURAY SPIRIT 629F

DRAGON BALL Z 4 649F

DISPONIBLE DES MAINTENANT

SUPER NES

TETRIS 2	429F
STUNT CAR FX	449F
SPIKE MAC FANG	479F
SUPER STREET FIGHTER	479F
BREATH OF FIRE	479F
BRAIN LORD	499F
ILLUSION OF GAIA	499F
RETURN OF THE JEDI	499F
MAXIMUM CARNAGE	499F
DRAGON	499F
FINAL FANTASY III	499F

SUPER NINTENDO

HYPER V BALL	449F
FATAL FURY 2	449F
JUNGLE BOOK	449F
SUPER BOMBER MAN 2	479F
ACT RAISER 2	479F
SUPER METROID	479F
SPARKSTER	479F
STRIKER 2	479F
SMASH TENNIS	479F
MORTAL KOMBAT 2	489F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY	479F
JOYPAD MEGADRIVE	99F
JOYPAD SUPER NINTENDO	99F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
QUINTUPLEUR NEC	79F
JOYPAD NEC	79F
ALIMENTATION SNES	99F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129F
CABLE RGB SNES/SFC	99F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	179F
CD + (MEGA CD)	249F
2 JOYPAD SNIN INFRA - ROUGE	249F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE	249F
ACTION REPLAY 2 SNIN	349F
ACTION REPLAY 2 MD	349F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV. MD	99F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	79F

3DO FZ1

3DO PAL VERSION + 2 JEUX	3790F
JOYPAD SUPLEMENT 3DO	349F
JOHN MADDEN FOOT 94	149F
LEMMINGS	299F
SHADOW	389F
MICROCOSM	389F
WAY OF THE WARRIOR	389F
ALONE IN THE DARK	389F
MAG DOG MAC CREE 2	389F
SLAYER	389F
BURNING SOLDIER	389F
ROAD RASH	389F

POUR LES NEWS, NOUS CONSULTER!!

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2	399F
JUNGLE BOOK	399F
URBAN STRIKE	399F
NHL HOCKEY 95	399F
FIFA SOCCER	399F
MUTANT LEAGUE HOCKEY	399F
PETE SAMPRAS	399F
HULK	399F
SHINNING FORCE 2	429F
SUPER STREET FIGHT	499F

NEO GEO CD

NEO GEO CD PAL VER.	3490F
NAM 75	449F
BURNING FIGHT	449F
VIEW POINT	499F
ART OF FIGHTING	499F
FATAL FURY SPECIAL	499F
ART OF FIGHTING2	499F
SAMOURAI SHODOWN	499F
WORLD HEROES 2 JET	499F
SUPER SIDE KICKS 2	499F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1490F
SUPER SIDE KICKS 2	1290F
WORLD HEROES 2 JET	1290F
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	1390F

3615 code STOCK GAMES

SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB !

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX
**** MEILLEURS PRIX ****

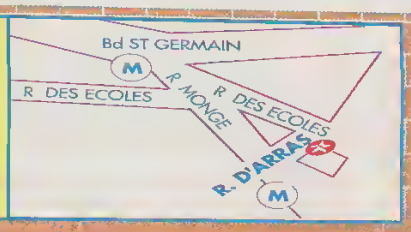
TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT
**** TESTES ET GARANTIS ****

STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!

STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République

SNES - SNIN OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
SUPER NINTENDO SEULE	300F	499F
STREET FIGHTER 2	30F	69F
WWF WRESTLEMANIA	50F	129F
PILOTWINGS	50F	129F
SUPER R-TYPE	50F	129F
E.O.F	70F	149F
ADDAMS FAMILY	70F	149F
BART' S NIGHTMARE	70F	149F
UN SQUADRON	70F	149F
CASTLEVANIA IV	70F	149F
ROAD RUNNERS	70F	149F
SUPER TENNIS	70F	149F
MORTAL KOMBAT	70F	149F
F ZERO	70F	149F
GHOULS AND GHOSTS	70F	149F
ANOTHER WORLD	70F	149F
SUPER WING COMMANDER	70F	149F
SPIDERMAN	70F	149F
AXELAY	70F	149F
STAR WING	70F	149F
DRAGON' S LAIR	70F	149F
KICK OFF	70F	149F
KING ARTHUR	70F	149F
WORLD CLASS BASKET	70F	149F
STAR WARS	70F	149F
SUPER ALESTE	70F	149F
BEST OF THE BEST	70F	149F
JURASSIC PARK	70F	149F
PSG	100F	199F
ALIEN 3	100F	199F
ALFRED CHICKEN	100F	199F
SUPER PROBOTECTOR	100F	199F
ADVENTURE ISLAND	100F	199F
JOE AND MAC	100F	199F
KRUSTY' S FUN HOUSE	100F	199F
TOP GEAR	100F	199F
ALADDIN	100F	199F
STREET FIGHTER 2 TURBO	100F	199F
FIGHTING SPIRIT	100F	199F
ZELDA US	100F	199F
MARIO ALL STARS	100F	199F
MR NUTZ	120F	249F
COOL SPOT	120F	249F
MAGICAL QUEST	120F	249F
MARIO KART	120F	249F
BUBSY	120F	249F
NHLPA HOCKEY 93	150F	249F
NIGEL MANSELL	150F	299F
SIM CITY	150F	299F
DRAGON BALL Z N°3 JAP	150F	299F
BOMBERMAN 93	150F	299F
POCKY AN ROCKY	150F	299F
F1 POLE POSITION	150F	299F
RANMA 1/2 2	150F	299F
MECHWARRIORS	150F	299F
FLASHBACK	150F	299F
EMPIRE STRIKES BACK	150F	299F
YOUNG MERLIN	150F	299F
MYSTIC QUEST	170F	349F

NEO GEO OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
NEO GEO SEULE	600F	990F
NEO GEO + 1 JEU A 249F	----	1190F
NAM 1975	150F	249F
CYBER LIP	150F	249F
KING OF THE MONSTER	150F	249F
MAGICIAN LORD	150F	249F
SUPER SPY	150F	249F
RIDING HERO	150F	249F
BLUE'S JOURNEY	150F	249F
BASEBALL 2020	150F	249F
NINJA COMBAT	150F	249F
BURNING FIGHT	150F	249F
JOY JOY KID	150F	299F
ALPHA MISSION 2	150F	299F
SENGOKU	150F	299F
BASE BALL STAR	150F	299F
GHOST PILOTS	150F	299F
FATAL FURY	150F	299F
CROSSED SWORD	150F	299F
WORLD HEROES	150F	299F
ART OF FIGHTING	200F	399F
ROBO ARMY	200F	449F
THREE COUNT BOUT	200F	449F
EIGHT MAN	200F	449F
TRASH RALLY	200F	449F
FATAL FURY 2	200F	449F
SENGOKU 2	200F	449F
WORLD HEROES 2	200F	449F
MUTATION NATION	200F	449F
SOCCER BRAWL	250F	449F
FOOTBALL FRENZY	250F	449F
BASEBALL STAR 2	250F	549F
LAST RESORT	300F	599F
SUPER SIDEKICKS	300F	599F
SPINMASTER	300F	599F
VIEW POINT	350F	699F
FATAL FURY SPECIAL	350F	699F
SAMOURAI SHODOWN	450F	899F
ART OF FIGHTING 2	450F	899F

MEGADRIVE OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
MEGADRIVE SEULE	200F	399F
ALTERED BEAST	20F	49F
SONIC	20F	49F
STRIDER	40F	99F
SPIDERMAN	40F	99F
BATMAN RETURNS	40F	99F
ARROW FLASH	40F	99F
ZERO WING	40F	99F
ESWAT	40F	99F
QUACKSHOT	40F	99F
MICKEY & DONALD	50F	129F
WORLD CUP ITALIA 92	50F	129F
FANTASIA	50F	129F
CASTLE OF ILUSSION	50F	129F
FORGOTTEN WORLD	50F	129F
FATAL REWIND	50F	129F
SHINOBI	50F	129F
SHADOW OF THE BEAST	70F	149F
F22 INTERCEPTOR	70F	149F
TERMINATOR 2	70F	149F
SONIC 2	70F	149F
ALADDIN	70F	149F
MORTAL KOMBAT	100F	199F
SKITCHIN	100F	199F
SPLATTER HOUSE 2	100F	199F
HAUTING	100F	199F
EUROPEAN CLUB SOCCER	100F	199F
SUNSET RIDERS	100F	199F
STREET OF RAGE 2	100F	199F
JURASSIC PARK	100F	199F
JAMES POND 3	100F	199F
FATAL FURY	120F	249F
COOL SPOT	120F	249F
LAND STALKER	120F	249F
FLASH BACK	120F	249F
STREET FIGHTER 2'	120F	249F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	120F	249F
NBA JAM	150F	299F
ETERNAL CHAMPION	150F	299F

NEC OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
CORE GRAFX SEULE	200F	399
CYBER CORE	30F	69
DRAGON SPIRIT	30F	69
TOY SHOP BOYS	30F	69
VIGILANTE	30F	69
RABIO LEPUS SPECIAL	30F	69
1943	30F	69
CYBER COMBAT POLICE	30F	69
POWER ELEVEN	30F	69
PC KID 2	50F	149

PLUS DE 200 JEUX NEC ET CD

GAME BOY OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
GAME BOY SEULE	100F	199
MARIO LAND	40F	99
DOUBLE DRAGON	40F	99
NEMESIS	40F	99
TRACK AND FIELD	40F	129
GARGOYLE' S QUEST	40F	129
JOE AND MAC	40F	129

JEUX SANS BOITE À 69 F

LYNX OCCASIONS

+ DE 22 TITRES DIFFERENTS DISPO !!!

MCD - 3DO OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

NOUVEAU !!!

VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE

REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15

Livraison calissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CP ..... VILLE ..... TEL .....

REGLEMENT
- CARTE BLEUE ☐
N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_|
- MANDAT-LETTRE ☐
- CONTRE REMBOURSEMENT ☐ SIGNATURE
- CHEQUE ☐

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 50 F POUR CONTRE REMBOURSEMENT)

LE MONDE DES PLAYER

Dans Les Jeux Sega par Player One (hors-série de Player One), retrouvez les meilleurs jeux de sport, des plans, des astuces (Castlevania, Dragon Ball Z, Virtua Racing et Dune), le livret détachable des stratégies du Dr Robotnik et, bien sûr, un reportage complet sur la première chaîne de jeux Sega.

Dans Nintendo Player, le magazine officiel de Nintendo, retrouvez tous les mois les meilleures nouveautés, des plans complets, et des aides de jeu détaillées sur les jeux Super Nintendo, NES et Game Boy.

Dans Les Jeux Game Boy par Player One (hors-série de Player One), retrouvez le guide des meilleur jeux Game Boy classés par genre, des aides de jeu Wario et, bien sûr, toute l'actualité sur la Game Boy et le Super Game Boy.

En vente chez tous les marchands de journaux

Média Système Edition
19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex
Tél : 41 10 20 30 Fax : 46 04 80 57

3615 *PLAYER ONE* • Hot line 36 70 77 33 • Jeux 36 68 77 33

DOSSIER

LE MAKING OF

DONKEY KONG COUNTRY

C'est tout un symbole. Pour se relancer dans la course aux nouvelles technologies, Nintendo fait appel à son plus vieux héros, Donkey Kong. Créé en 1981, par Shigeru Miyamoto, Donkey allait permettre à Nintendo de s'imposer comme le numéro 1 mondial du jeu vidéo. Treize ans plus tard, affaibli par la concurrence de Sega, Nintendo remet en scène son gorille fétiche dans un jeu de plate-forme révolutionnaire : Donkey Kong Country.

Fruit d'un accord passé entre trois géants leaders de l'informatique — le Japonais Nintendo, l'Américain Silicon Graphics et le Canadien Alias — développé par la société anglaise Rare, Donkey Kong Country sur Super Nintendo, est sorti hier et déjà l'événement de cette année. En attendant sa sortie prévue en France fin novembre, voici, en exclusivité, l'histoire et les secrets de la création de ce futur hit. Accrochez vos ceintures, c'est parti.

Dossier réalisé par Pedro et Ivo.

LE MAKING OF DONKEY KONG

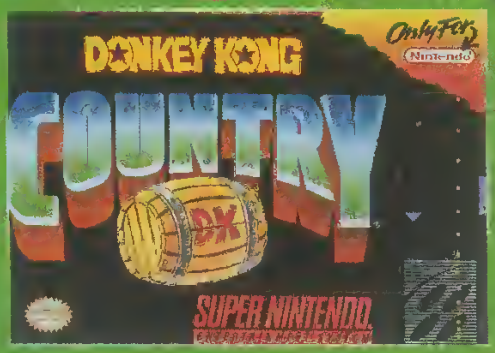
Tout a commencé durant l'été 1993 quand Tony Harman (directeur des achats et du développement de Nintendo of America) se rendit au fin fond de l'Angleterre pour y rencontrer Chris et Tim Stamper, deux frères, cofondateurs de Rare, spécialisé dans le développement de jeux.

A ce moment, les frères Stamper travaillaient sur un projet mettant en scène un dinosaure réalisé en images de synthèse et dont l'animation se résumait à une dizaine de mouvements. Tony Harman comprit alors que les frères Stamper tenaient là quelque chose de révolutionnaire, si toutefois ils parvenaient à convertir ce type d'animation sur Super Nintendo. Aussitôt la boîte de machine de Nintendo se mit en route. Soutenu par Shigeru Miyamoto, Tony Harman réussit à convaincre les hautes sphères de la firme japonaise d'allouer les fonds nécessaires à Rare pour leur permettre de poursuivre leur projet. Dans le même temps, quelqu'un (Miyamoto ?) eut l'idée de remplacer le dinosaure par un héros qui manque à l'essor de Nintendo : Donkey Kong. La trouvaille de ces petits malins se justifiait par le fait qu'il n'avait pas été utilisé depuis longtemps, ce qui laissait aux programmeurs de Rare une plus grande liberté pour imaginer un concept complètement neuf autour du personnage. Shigeru Miyamoto dessine un nouveau Donkey plus moderne que sur illustre ancêtre et, durant l'hiver 1993-94, les autres personnages du jeu furent créés (le Kremlin).

Peu à peu le projet prit forme. Tout le contrat technologique de Donkey Kong Country tient

LANCEMENT MAMMOUTH POUR JEU MAMMOUTH

Les stratèges de Nintendo semblent considérer la nouvelle aventure du gorille comme l'arme fatale qui leur permettra de reprendre l'avantage sur leur rival Sega. À preuve le budget publicitaire, que les experts qualifient de « plus gros budget de toute l'histoire du jeu vidéo » ! L'intention de Nintendo est absolument claire : faire de sa progéniture un véritable événement médiatique, le jeu de l'année et une vitrine technologique pour sa console. C'est pour cette raison que la gigantesque cartouche de 32 mégas sera vendue très bon marché, ce qui n'est pas sans faire grincer quelques dents. En effet, vu le prix auquel Nintendo facture les cartouches vierges à ses partenaires, personne ne pourrait se permettre de vendre un tel monstre moins de 500 F... personne sauf Nintendo bien sûr. D'ailleurs, vu les coûts astronomiques de fabrication de DKC, il y a peu de chances de voir réapparaître d'autres softs de cette qualité. DKC est clairement un « one shot », un argumentaire pour faire vendre des Super Nintendo à la pelle. Et tout laisse à penser qu'il accomplira cette tâche à merveille. Il y a des hérissons qui doivent virer au bleu pâle.



Dans l'utilisation d'images de synthèse plutôt que de traditionnels sprites (lutin, mapping) [illegible] la digitalisation (comme Mortal Kombat par exemple). Tim Stamper s'est fondé sur ce choix : « Nous nous sommes intéressés aux techniques de programmation en 3D parce que nous pensons que l'utilisation d'images digitalisées pour une console 16 bits est trop limitée. De plus, dans le processus de digitalisation, on utilise de vrais acteurs que l'on filme et que l'on intègre dans le programme du jeu. Une fois ce travail effectué, il est impossible de modifier les mouvements enregistrés. On est donc limité par le modèle. Ce que nous voulions, c'était avoir la liberté de faire faire des choses impossibles dans la réalité à nos héros. Et puis, vous imaginez, si nous avions du digitaliser un vrai gorille ? Comment lui faire réaliser des grimaces sur commande ou bien encore lui faire réaliser des sauts périlleux, sans parler de l'odeur et du budget pour les bananes ! » Le recours aux images de synthèse s'imposait donc de lui-même. (suite p. 52)

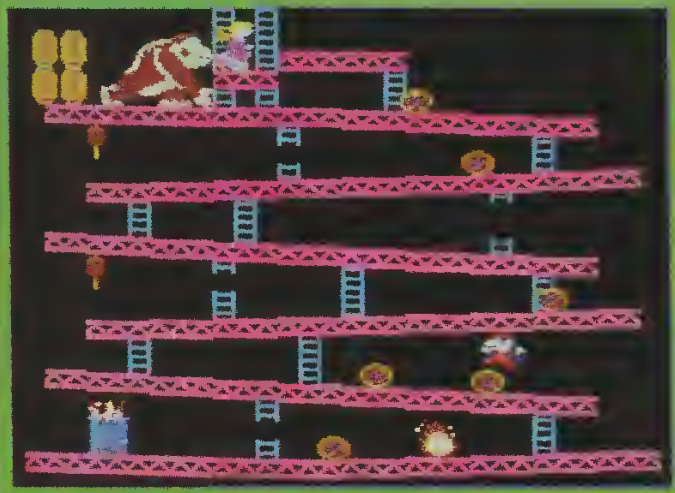
LE SCENARIO

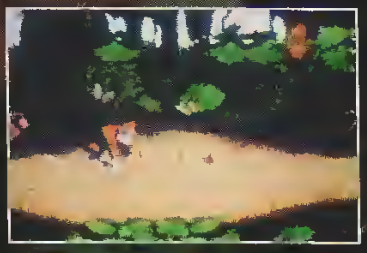
L'histoire se passe sur une île où Donkey et Diddy Kong (son jeune ami) coulent des jours heureux, se nourrissant de bananes et jouant dans les arbres. Une nuit, alors que tout semble calme, d'infâmes crocodiles connus sous le nom de Kremlings envahissent l'île. Diddy qui ne dort pas encore les surprend en train de voler toutes les bananes. N'écoutant que son courage, le jeune gorille attaque les reptiles mais finit par succomber sous le nombre. Les Kremlings enferment Diddy dans un tonneau, embarquent les bananes dans des chariots et s'enfuient. Le matin suivant, Donkey s'aperçoit de la disparition de son jeune ami. Fou de rage, il part à la poursuite de ses ennemis qui dans leur fuite ont laissé derrière eux une piste semée de bananes écrasées par leurs grosses pattes pleines d'écailles. Après les retrouvailles, nos deux héros vont explorer toute la jungle de l'île pour retrouver leur nourriture favorite. Durant leur quête, ils se feront de nouveaux amis comme Rambi le rhino, Expresso l'autruche, Enguarde l'espadon ou Winky la grenouille qu'ils pourront chevaucher pendant un temps afin d'éliminer leurs ennemis. Ils rencontreront également Cranky Kong le héros original du jeu d'arcade qui se trouve dans un coin secret de l'île. Il aidera ses descendants en leur donnant quelques indications sur la meilleure façon de supprimer les Kremlings. Au total, plus de cent niveaux sont annoncés avec des warp zones et des bonus stages. Donkey Kong Country est un jeu de plate-forme qui se pratique à un joueur à la fois.

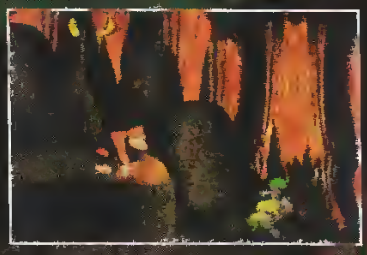
DONKEY KONG

DONKEY ARCADE

C'est en 1981 que la première version de Donkey Kong arcade vit le jour. Shigeru Miyamoto, son créateur, déclare que l'histoire de ce jeu lui a été inspiré par le mythe de « la Belle et la Bête » (?). Dans le rôle de la belle se trouvait la princesse Pauline et dans celui du héros, un jeune plombier habillé de rouge et coiffé d'une casquette appelé Jumpman, qui devint, quelque temps plus tard, le héros le plus connu du monde des jeux vidéo : Mario.
En 1982, Nintendo lança Donkey Kong Jr suivi, un an plus tard, par Donkey Kong 3. Ces trois hits de l'arcade se sont vendus à plus de 100 000 exemplaires — à titre de comparaison, la série de Street Fighter n'a pas encore passé la barre des 60 000 pièces.





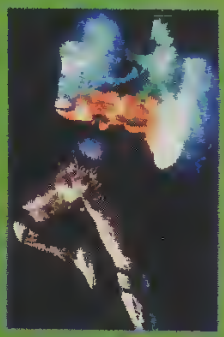


Ne vous fiez à ces photos d'écran prises sur le vif lors du salon de Las Vegas. En réalité les graphismes et les couleurs de Donkey dépassent tout ce qu'on a pu voir jusqu'à présent sur S N.

FOLIES

RARE STORY

Jusqu'à une date récente, Rare était surtout connu pour la série des Battle Toads ainsi que pour quelques jeux plus anecdotiques comme Snake Rattle'n Roll. Depuis quelques mois, cette société de développement anglaise se retrouve propulsée sous les feux de l'actualité. Normal puisque c'est elle que Nintendo a chargé de développer Killer Instinct, le premier jeu sur l'Ultra 64. Il en est qui se sont bâti une réputation pour moins que ça ! Et ce n'est pas Donkey Kong Country qui risque de faire décliner l'aura de « winner » de ces Britanniques surdoués.



DONKEY CONSOLE

Il fallut attendre 1985 pour que les premières aventures du gorille arrivent sur NES. Cinq jeux en tout, mettant en scène Donkey, ont été créés sur cette console entre 1985 et 1988 ,totalisant près de 2 millions de ventes. Nintendo France n'en a importé qu'un seul. Notons d'ailleurs que le vétéran est ressorti depuis peu en version « Classic ». En 1994, la Game Boy accueille elle aussi notre ami poilu avec Donkey Kong 94, disponible depuis septembre, et Donkey Kong Land l'adaptation du jeu de la Super Nintendo.

LE MAKING OF DONKEY KONG

Au début du projet, Rare commença à travailler sur PC et Macintosh, mais très tôt ils s'aperçurent que seules des stations de travail Silicon Graphics leur permettraient de réaliser leurs objectifs. Ce lambeau plutôt bien puisque Nintendo venait de signer un accord avec Silicon pour la mise au point de leur future 64 bits, l'Ultra 64, jeu utilisa également le Power Animator, mis au point par Alias (voir interview) une société qui a aussi signé récemment un accord avec Nintendo. Le Power Animator est en effet l'outil de développement des futurs jeux de l'Ultra 64 ! Rien de moins. En fait pour réaliser son projet sur 16 bits, Rare a bénéficié de la technologie que Nintendo mettait en place pour créer l'Ultra 64 et les jeux développés avec. Fort de cette technologie, Rare a pu créer et animer chacun des personnages avec un réalisme encore jamais

LE CLAN DES KONG

DONKEY KONG

C'est lui le héros, grand, gros, lent, stupide, portant d'horribles cravates, il est capable d'exploits physiques incroyables comme son fameux quadruple saut périlleux. Il n'aime rien plus que les bananes et ne supporte pas que son compère le jeune Diddy les prennent avant lui. Quand Kong ne poursuit pas les Kremlings ou qu'il ne dort pas, son occupation favorite consiste à se frapper la poitrine de ses poings pour épater la compagnie. Son moyen de locomotion favori est un rhinocéros du nom de Rambi qu'il chevauche avec fierté. Il ne supporte pas Mario et a une peur irraisonnée des souris...

DIDDY KONG

Son idole c'est Kong, il rêve de devenir comme lui (enfin presque). Plus rapide et malin que son grand copain il se fait un plaisir de lui piquer les bananes sous le nez. Sa curiosité naturelle l'entraîne souvent dans des situations dangereuses, ce qui n'est pas fait pour lui déplaire. Il adore également la vitesse et grimpe avec plaisir sur le dos d'Expresso l'autruche pour des courses effrénées. Coiffé d'une casquette de base-ball, il se moque souvent des cravates démodées de Donkey. Il ne supporte pas les limitations de vitesse, les livres sans images et la salade mais ce qu'il redoute par-dessus tout c'est de se laver...

CRANKY KONG

L'ancêtre, le patriarche du clan Kong. Après ses exploits passés sur borne d'arcade, il s'est réfugié dans un endroit secret de l'île. Son grand âge et son expérience font de lui un sage auprès duquel Donkey et Diddy devront prendre conseil pour vaincre les infâmes Kremlings.

NINTENDO PLAYER FAIT SON CINEMA

Ne ratez sous aucun prétexte le prochain numéro de *Nintendo Player* dans lequel vous trouverez une cassette vidéo présentant un reportage complet sur Donkey Kong Country. Avec, en bonus, quelques images exclusives de Killer Instinct, le jeu de baston développé par Rare pour l'Ultra 64.

LE MAKING OF DONKEY KONG

« Nous n'aurions jamais pu réussir Donkey Kong sans le Power Animator. Avec Alias, nous avons donné au jeu un style unique et une qualité visuelle qui n'ont jamais été expérimentés auparavant, avec les approches traditionnelles ou les autres outils 3D compétitifs. »

Tim Stamper,
manager, directeur de l'art UK

Alias est une compagnie canadienne (Toronto, Ontario) fondée en 1983. La société s'est bâtie une réputation enviable dans le domaine des effets spéciaux digitaux. En effet, c'est elle qui a réalisé les effets utilisés, entre autres, pour le modelisation des

dinos du film *Jurassic Park* et des séquences animations du T-1000 dans *Terminator 2*. Car il faut savoir qu'une Silicon Graphics sans soft ne sert pas à grand-chose. C'est grâce à ses logiciels comme ceux que commercialise Alias que les machines sur puissantes du constructeur peuvent réaliser les prodiges pour lesquels elles nous ont habitués.

Ces derniers mois, les ingénieurs d'Alias ont décidé de commencer la première phase des démarches d'outils de développement de jeux vidéo. Le partenaire signé avec Nintendo. Il y a quelques mois, cette société a dû se résoudre à couper les outils de développement qui fonctionnaient avec le futur console 64 bits de Nintendo, la très attendue Ultra 64.

Mais les applications d'Alias ont toujours été utiles pour réaliser des jeux sur les consoles. Pour preuve, comme le prouve Donkey Kong Country, High Voltage en a conclu donc, en toute légitimité, que c'est l'utilisation du haut Silicon en synthèse avec les softs d'Alias qui a permis le développement de ce jeu par Pixel et déjà mis au sommet du hit logic.

INTERVIEW DE CHRISTIAN LEMAY

directeur général d'Alias France

« Le marché de l'animation a évolué très rapidement ces dernières années. Le niveau de développement d'Alias a été supérieur à celle des autres sociétés et nous avons réagi en mettant au point le Power Animator. A l'heure actuelle, nos systèmes sont meilleurs que ceux de nos concurrents directs (Nintendo, Wavefront, Softimage). La version 5.0 a été présentée au Siggraph (Note : salon de l'image de synthèse se tenant chaque été à Orlando, Floride) l'an passé. Il y a quelques mois, au Siggraph 94, nous avons présenté la dernière version en date, le Power Animator V6.

Au niveau conceptuel, le Power Animator est constitué d'un cœur avec le modeleur et

tous les algorithmes et utilitaires qui se greffent dessus. Une fois que l'on a modélisé des images, on peut générer un rendu réaliste, avec de la texture, des éclairages, des effets spéciaux...

Le Power Animator est relié à l'environnement logiciel "entrée

EXEMPLE DE MODELISATION SUR DIDDY KONG

Du modèle en fil de fer (véritable squelette du personnage), jusqu'au rendu final avec les effets de texture et de lumière, vous avez sous les yeux un exe frappant de ce qu'est capable de réaliser le Power Animator d'Alias. Le modèle en fil de fer est obtenu à partir de simples dessins faits sur palette graph Le Power Animator calcule ensuite automatiquement les volumes et les formes du personnage. La deuxième étape consiste à poser une matière unif sur le squelette. Lors de la dernière phase, il suffit « d'habiller » le personnage avec des textures (peau, vêtement...). Saisissant, non ?

de gamme" (Ndlr : moins perfectionné) est complété selon les besoins par des logiciels avec beaucoup plus de fonctionnalités, très spécialisées. Ainsi, il existe des modules dédiés à l'animation, à la postproduction ou aux jeux vidéo.

L'accord entre Nintendo et Alias porte sur le Power Animator, équipé d'un module spécial le Power Play. L'ensemble a été conçu pour permettre de travailler sur le futur

54 bits de Nintendo (Ndlr : le Project reality). Une fois la modélisation et l'animation maîtrisées, il faut pouvoir transférer ces dernières dans la console. Le Power Play comprend toutes les interfaces, tous les formats, fichiers, hiérarchie de bases de données, pour faire cette animation en temps réel.

Le Power Animator possède des fonctions de modélisation. L'animation et le rendu réaliste du Power Play est un module supplémentaire avec des fonctions spécialisées dans les jeux vidéo. Ces outils permettent, par exemple, de réduire le nombre de couleurs affichées sur l'écran de la Silicon Graphics pour le adapter aux capacités de la console. Le Power Play permet aussi la gestion des sprites. Nous avons élevé plusieurs algorithmes pour diverses sortes de [illegible] views [illegible] pour voir ce que [illegible] sur Silicon Graphics avant de les envoyer sur la console...

Pour l'heure actuelle, en France, seules [illegible] et intégrations sont équipées de Power Animator 5.

Ajoutons, la future sortie de fonctionnalités avec la carte vidéo de la reality Engine de Silicon Graphics, ce

avec une résolution plus haute mais avec les mêmes performances comme la gestion de textures mapping en temps réel [illegible] qui surpasse celui la reality Engine est bien [illegible] la taille d'une consoles [illegible]

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

PER NES USA
péritel + 1 manette
890 F
PER NES USA
peritel +1 manette +
REET FIGHTER II
990 F

ALUE	449,00
S DOUBLE DRAGON	539,00
	299,00
	539,00
	539,00
	299,00
	495,00
	449,00
	495,00
RN OF SPIDERMAN	590,00
5	539,00
	539,00
	249,00
	249,00
	449,00
	495,00
FINAL FANTASY 3	590,00
INSPECTOR GADGET	399,00
JIM POWER THE LOST DIMENSION	299,00
JOHN MADDEN 94	395,00
KING OF DRAGON	495,00
LEGEND	449,00
LEMMINGS 2	549,00
LETHEL ENFORCER + GUN	495,00

LIBERTY OF DEATH	
LUFIA	
MEGAMAN SOCCER	
MICKEY ULTIMATE CHA	
MIGHT AND MAGIC 3	
NOBUNAGA AMBITION	
PALADDIN'S QUEST	
PIRATES OF DARK WATE	
POWER RANGERS	
ROMANCE OF 3 KINGDO	
SECRET OF MANA*	549,00
SHAQ FU	590,00
SIDE POCKET	495,00
SIM ANT	395,00
SIM EARTH	395,00
SOUL BLAZER ILLUSION OF GAIA	549,00
SPARKSTER	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	399,00
STREET COMBAT	199,00
STUNT RACE FX	449,00
SUPER BOMBERMAN 2	495,00
SUPER METROID	449,00
SUPER STREET FIGHTER	**499,00**
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TURN N BURN	539,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
UTOPIA	299,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ A029 TURBO PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATE ROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
R 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

GENIAL !!!

LE DES PROMOS !

PROMO SUPER NES !

SUPE 199/7 X ZONE (SUPERSCOPE) 99,00

AL WEN 3	149,00
	349,00
	199,00
	149,00
	149,00
	149,00
	149,00
	149,00
	149,00

R FAMCOM !

DRAGON BALL Z 3 : ACTION GAME 2 :	399 F
	TEL
TINY TOON	199,00
BUSHING BEAT SHURA	199,00
	TEL

IMPERIU
OUT OF
RAMNA
BLUES
BRASS
DEAD
SPACE
SUPER
FLYING
HUMAN
ROYAL CO

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise peritel	1390 F
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)	1790 F

ART OF FIGHTING*	299,00
ASTRO GOGO	299 00
BASTARD	399 00
COTTON 100%	**490,00**
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON QUEST 1/2	490 00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**690,00**
EYE OF THE BEHOLDER	299,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00
F1 CIRCUS 2	390,00
FAMILY TENNIS	299,00
FINAL FANTASY 6	690,00
FIRE EMBLEM	490,00
GOEMON FIGHT 2	490,00
HOKUTO NO KEN 7	390 00
HUMAN GP 2	590,00
KIKI KAI KAI 2	590,00
MACROSS	490,00
MADARA 2	399,00
RAMANCING SAGA 2	590 00
RAMNA 1/2 2	299,00
RAMNA 1/2 3	490,00
RAMNA 1/2 4	**349,00**
R TYPE 3*	399,00
SAILOR MOON R	490,00
SAMOURAI SPIRIT	690,00
SOCCER KID	299 00
SONIC BLASTMAN 2	490,00
SUPER BOMBERMAN 94	**490,00**
SUPER PUYO PUYO	549,00
TWIN BEE 2	399,00
WORLD HEROE	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDEQU SUR 3615 ESPACE 3

DUO R	1990 F

QUELQUES EXEMPLES	
BALLISTICK	49,00
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	399,00
BURAI 2	149,00
CIBER CITY ODEON	69,00
DARIUS PLUS	69,00
DRACULA X	399,00
DRAGON BALL Z	549,00
EMERAL DRAGON	399,00
FAR EAST EDEN	249,00
FINAL SOLDIER	99,00
FORMATION SOCCER J LEAGUE	279,00
GOMOLA SPEED	69,00
LDIS	69 00
LEGEND OF XANADU	399,00
MARTIAL CHAMPION	249,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
PARASOL STAR 2	99,00
PC KID ROCKABILITY	199 00
RABIO LEPUS	69,00
ROAD SPIRIT	69,00
SALAMNADER	09,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	**199,00**
TATSUJIN	99,00
TOY SHOP BOYS	69,00
TRICKY	69,00
WINDS OF THUNDER	199,00
YS BOOK 152 (USA)	299,00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY 2	990 00
ARCADE CARD PRO	990,00
ART OF FIGHTING	299,00
FATAL FURY 2	299,00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
MANETTE AVENUE B	**199,00**
KING TURBO STICK	**129,00**

SUPER NINTENDO

	299,00
	449 00
	389 00
	549,00
	449,00
	TEL
	549,00
	359,00
	489,00
	399,00
	349,00
	449,00
	549,00
	359,00
	399,00
	449,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	399,00
STROUMPFS	449,00
SUPER EMPIRE STIKE BACK	549,00
SUPER METROID	449,00
TOP GEAR 2	499,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**399,00**
WOLFENSTEIN 3D	299,00
WORLD CUP USA 94	399,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	1[illegible]
STAR WING	1[illegible]
FLASH BACK	1[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROG	**299 F**
SUPER ADVANTAGE ASCII	**249F**
SUPER GAME MAGE	**379F**
ACTION REPLAY PRO	**299F**
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	
MANETTE ASCII	**99F**

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 2190 F

ALIEN VS PREDATOR	549,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	549,00
CHECKERED FLAG II	549,00
CLUB DRIVE	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00
DOOM	549,00
DOUBLE DRAGON	499,00
KASUMI NINJA	499,00
KICK OFF 3	TEL
DINO DUNES	449,00
RAIDEN	449,00
SPACE WARS	499,00
TEMPEST 2000	499,00
WOLFENSTEIN 3D	499,00
MANETTE	299 00

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ NINJA COMBAT	**1690 F**
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	**2490 F**
.NEO REO CD	**TEL**
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	**49 F**
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	**99 F/u.**
.CARTE DU FAN CLUB	**200 F**

Permet 50 F de reduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	1390,00
ALFA MISSION II	590,00
ART OF FIGHTING	790 00
ART OF FIGHTING 2	1290 00
BASEBALL STAR 2	790,00
CIBER LIF	490 00
FATAL FURY SPECIAL	**1090,00**
FATAL FURY II	790 00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	1290,00
MAGICIAN LORD	490,00
MUTATION NATION	790 00
NINJA COMBAT	490,00
ROBO ARMY	790,00
SAMOURAI SHOW DOWN	1390,00
SPINMASTER	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	**1190,00**
TOP HUNTER	1290,00
TRASH RALLYE	690,00
3 COUNT BOUNT	790,00
VIEW POINT	**1290,00**
WIND JAMMERS	1290,00
WORLD HEROE II	849 00
WORLD HEROES JET	1290,00

GAME BOY

SUPER GAME BOY	**449 F**
DONKEY KONG	249,00
KIRBY'S DREAM LAND	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229,00
MEGAMAN 5	249,00
MORTAL KOMBAT	199,00
MORTAL KOMBAT 2	279,00
STROUMPFS	249,00
SUPER MARIOLAND III	249,00
TINY TOON WACKY SPORTS	249,00
ZELDA	249,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
64 rue Caumartin
75009 PARIS -M°H-Caumartin
TEL : 42 81 46 22

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS -M° Ledru-Rollin
TEL : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX
15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
69 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + 1 JEU version USA 60 Hz - Pleinecran fonctionne avec tous les jeux 3490 FF

SEWER SHARK	375,00	STAR CONTROL II	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	375,00	ORION OFF ROAD	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	375,00	ROAD RASH	375,00
TWISTED	375,00	SHOCK WAVE	375,00
THEATER WARS (JAP)	375,00	CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce
ULTRAMAN (JAP)	490,00		
TOP MODEL GO WILD	279,00	CARTOON , TOON TIME	150,00
MAD DOG MC CREE 2	375,00	SAMPLER 9 DEMO 15 mn	79,00
DRAGON'S LAIR	375,00	TAKERU (JAP)	490,00
OUT OF THIS WORLD	375,00	BURNING SOLDIER	375,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	POWER KINGDOM (JAP)	490,00
NIGHT TRAP	375,00	GRIDDERS	375,00
MEGA RACE	375,00	BLOND JUSTICE	279,00
LEMMINGS	375,00	ALONE IN THE DARK	375,00
PISTOLET	349,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00
JOHN MADDEN FOOTBALL	299,00	SLAYER (RPG)	375,00
MICROCOSM	375,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
WING COMMANDER	375,00	OFF ROAD INTERCEPTOR	375,00
THE HORDE	375,00	DEMOLITION MAN	449,00
PEOPLE BEACH GOLF	375,00	PATAANK	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	TETSUJIN	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	KINGDOM - THE FAR REACHES	375,00
JURASSIC PARK	299,00	SHADOW WAR	375,00

MEGA PROMOS ! (MEGADRIVE)

BUBSY (EUR)	159,00	STREET FIGHTER (JAP)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	LOTUS II (EUR)	199,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	129,00	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00	SONIC 2 (EUR)	159,00
GYNOUG (EUR)	129,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
HAUNTING (EUR)	15[illegible],00	ZOOL (EUR)	1[illegible],00
JAMES POND 3 (EUR)	1[illegible],00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS a partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	139 F
BATTLE COLLECTION	79 a 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT II 499 F SUPER STREET FIGHTER 449F

ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	NBA JAM (EUR)	419,00
ALADDIN (EUR)	299,00	PETE SAMPRAS (EUR)	369,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	PGA EURO TOUR (EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
DRAGON BALL Z (EUR)	499,00	POWER RANGER (EUR)	385,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00
DUNE II (EUR)	449,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
FATAL FURY II (JAP)	549,00	RAGNACENTY (JAP)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00
FLINK	TEL	SONIC 3 (JAP)	399,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	STREET FIGHTER 2' (JAP)	299,00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	449,00
MAXIMUM CARNAGE (EUR)	499,00	SUPER STREET FIGHTER (EUR)	549,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL	URBAN STRIKE (EUR)	395,00
MEGAMAN	TEL	VIRTUA RACING(JAP)	499,00
MICKEY MANIA (EUR)	TEL	VIRTUA RACING (EUR)	599,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	NHLPA 95 (EUR)	425,00

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA + 3 CD 2990 F

BARI ARM (JAP)	199,00	DUNE (EUR)	425,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	FIFA SOCCER (EUR)	349,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
SONIC (JAP)	199,00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	NHL 94 (EUR)	299,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	POWER MONGER (EUR)	385,00
DOUBLE SWICH (USA)	299,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	249,00	SONIC CD(EUR)	385,00
KRISS KROSS (USA)	249,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	395,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	WONDERDOG(EUR)	249,00
MICROCOSME (USA)	299,00	WWF RAGE IN THE CAGE (EUR)	299,00
MONKEY ISLAND (USA)	299,00	BATTLE CORPS (USA)	449,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	FORMULA ONE (USA)	449,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	299,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
SPIDERMAN (USA)	199,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	425,00
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00	HEINBALL(USA)	399,00
STAR WARS REBELL ASSAULT (USA)	395,00	POWERMONGER (EUR)	449,00
TOMCAT HALLEY (EUR)	425,00		
THE 3RD WAR (USA)	449,00		
VAY (USA)	449,00		

GENIAL ! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches 40Frs / consoles 90 Frs

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Télephone ..... Signature (signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐
SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐
SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..... / ..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont deposées par leurs proprietaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

AU TÉLÉPHONE

JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES

THE MISADVENTURE OF FLINK

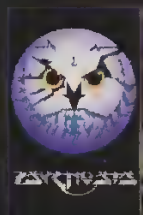
...VOUS CONTE L'HISTOIRE D'UN JEUNE GARÇON PARTI À LA RECHERCHE DE QUATRE ÉMERAUDES ÉTINCELLEES UN FEU PARTOUT DANS LE MONDE DARAJIANNAST SELON LA LÉGENDE, SI QUELQU'UN PARVIENT À RASSEMBLER CES QUATRE BIJOUX, LA TERRE TREMPLERA, SE FISSURERA, OUVRANT UN PASSAGE VERS UN MONDE REMPLI D'OR ET DE JOYAUX.

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

Téléphonez vite au

36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 h.



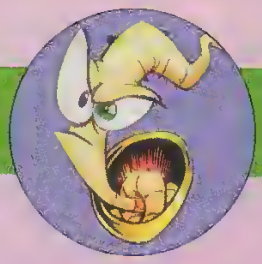
DOSSIER

EARTHWORM JIM

Réalisé par Robby et David.

IL EST DE RETOUR !

David Perry, le père d'Aladdin sur Megadrive, vient de terminer son nouveau jeu. Son nom : Earthworm Jim. Déjà considéré comme l'un des hits incontournables de cette fin d'année, c'est Virgin qui distribuera le bijou en France ; en novembre sur Super Nintendo, en décembre sur Megadrive. Historique, interviews et previews, c'est parti pour dix pages d'émotion pure et d'infos de derrière les paddles !



DAVID PERRY : RENCONTRE AU SOMMET DU JEU VIDÉO

L'année 1993 a consacré David Perry comme un grand du jeu vidéo. Grand : sa hauteur, 6 pieds 8 pouces (2 mètres et 3 centimètres, tout de même !). Très grand : les quelques millions d'exemplaires du jeu Aladdin Megadrive vendus dans le monde. Le jeune patron de Shiny Entertainment a pris une dimension que lui envient bon nombre des programmeurs qui ont sauté dans le train du jeu vidéo au début des années 80. Histoire d'une ascension irrésistible.

C'est en 1983 que David contracte définitivement le virus de la programmation. Il vit alors en Angleterre chez ses parents — « Mais je suis 100 % irlandais », aime-t-il préciser. À cette époque, la chaîne de télévision nationale, la BBC, diffuse une série d'émissions d'initiation à la micro-informatique. Alors que le TO7 de Thomson n'existe pas encore, en Angleterre, lord Clive Sinclair a déjà vendu plusieurs centaines de milliers de son ZX81 [1], et la société Acorn commercialise le BBC, l'ordinateur qui sera le support de l'émission de télé au travers de laquelle les petits Anglais vont se découvrir une passion pour le divertissement cathodique.

« À l'école, j'étais plutôt un bon élève. Les matières que je préférais étaient les sciences. Comprendre comment fonctionnent les choses m'intéressait beaucoup. Les mathématiques n'étaient pas vraiment ma tasse de thé. Les bons programmeurs ne sont pas spécialement des bêtes en maths. Enfin, tout de même un peu. Quant à la matière que j'aimais le moins, c'était sûrement le français ! », dit-il, rigolard, en se moquant de notre accent. C'est avec le ZX Spectrum, le grand frère du ZX81, que David conçoit ses premiers jeux dignes de nom. « C'était l'époque du bac et mes parents auraient aimé que je continue mes études. Mais moi, je savais déjà que les jeux vidéo deviendraient mon métier. Je trouvais que cela pouvait être un excellent moyen de gagner sa vie. » David intègre la société Mikrogen qui édite ses programmes développés sur ZX Spectrum, puis sur le fameux CPC d'Amstrad. C'est grâce à cette machine, best-seller en Europe — plus de deux millions d'exemplaires en France — que David Perry va acquérir ses lettres de noblesse. Les amoureux du CPC se souviendront peut-être qu'il réalisa des jeux comme Pyjamarama, Three Weeks in Paradise et Herbert Dummy Run. Sans être révolutionnaires, signalons tout de même que ces jeux se démarquaient déjà par de très nombreux gags de situation et des graphismes richement colorés.

En 1986, David réalise Ikari Warriors pour le compte de la société Elite. C'est là le premier véritable succès du futur père d'Earthworm Jim. Dans la lignée de Commando, c'est un beat them all qui permet de jouer à deux simultanément sur le même écran, et que l'on peut considérer comme l'ancêtre de jeux tels que Chaos Engine...

Mister Perry est ensuite engagé par Probe Software [2], le célèbre studio de développement, pour le compte duquel il va commettre de nombreux chefs-d'œuvre, toujours sur CPC. « Fergus Mac Govern, le boss de Probe, est vraiment un type bien. Il nous a toujours permis de réaliser du bon boulot, dans les meilleures conditions de travail possibles. »

David va alors former avec Nick Bruty, un graphiste de talent, un binôme terriblement efficace qui marquera de son empreinte la fin des années 80. Leur premier titre, Trantor The Last Stormtrooper, édité par US Gold, est une révélation ! Le sprite du personnage central de ce beat them up est imposant. Et il est doté d'animations ahurissantes pour l'époque. David vient de créer un nouveau genre, il devient un programmeur réputé pour la qualité des animations de ses jeux et pour sa capacité à compresser un grand nombre de dessins de sprites dans la mémoire d'une machine. S'ensuivront de nombreux titres de même mouture : Savage, Les Tortues Ninja, Smash TV, Captain Planet, Paperboy 2...

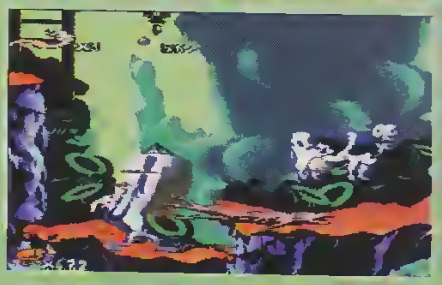
Dan Dare 3 et Supremacy, édités par Virgin, sont les deux derniers jeux réalisés sur CPC. David et Nick changent de machine et s'attaquent à la réalisation de Terminator sur Megadrive pour le compte de Virgin. L'éditeur engage carrément David, qui quitte l'Angleterre pour Irvine, en Californie, où il rejoint le staff de développement console de la société au V rouge.

Le premier jeu de la période américaine de David s'appelle Mac Donald's Global Gladiators, toujours sur Megadrive, et le révèle aux joueurs sur console. « C'était un programme comme nous aimions en faire avec Nick, un jeu de plate-forme avec beaucoup d'animations déli-

EARTHWORM JIM

Toutes les photos de cette avant-première sont issues de la version Super Nintendo d'Earthworm Jim. Segalopins, n'ayez crainte, le jeu Megadrive sera identique.

Jim a gardé une dent contre les corbeaux. Les infâmes volatiles, qui empestaient sa vie de ver de terre, ne font plus le poids face au laser de notre superhéros.



Un frigo suspendu à une poulie, une vache avec des yeux exorbités et une branche d'arbre. Cherchez pas, c'est de l'humour anglais. On tire sur le frigo, qui tombe sur la branche, et la vache est expédiée dans les nuages : « vache lancée ». David Perry explique qu'il faut atteindre la fin du jeu pour comprendre ce gag « typically british ».

1

2

rantes ; c'est à cette époque que le futur directeur artistique de Shiny Entertainment m'a rejoint en Californie. »
Dans la foulée, le vieux couple réalise le superbe Cool Spot, qui met encore en avant leur travail dans le domaine des animations de sprites. La vie est belle pour le duo britannique sous le soleil de Californie, l'ambiance est bonne au sein du staff de développement console de Virgin USA... Nous sommes en 1993, et David s'apprête à vivre la période la plus folle de sa vie quand Virgin le nomme responsable du développement d'Aladdin sur Megadrive.

(1) : Conçus autour du Z80 de Zilog, le ZX80, puis le ZX81 étaient des ordinateurs bon marché, que l'on pouvait acheter en kit par correspondance pour moins de mille francs. C'est sur cette machine, qui connu un rententissant en Europe, qui se sont initiés la plupart des plus grands programmeurs d'aujourd'hui, de David Perry à Paul Cuisset (Flashback) ou Éric Chahi (Another World)

(2) : Probe Software est un studio de développement anglais créé en 1985 par Fergus Moc Govern. La société conçoit et réalise des programmes pour le compte d'éditeurs qui diffusent les jeux sous leur nom. C'est une structure similaire à celle de Cryo en France. Beaucoup de grands développeurs et designers anglais travaillent ou ont travaillé pour Probe Software

INTERVIEW DAVID PERRY

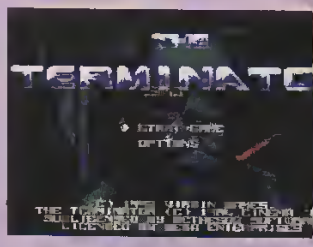
C'est au début du mois de septembre que Player One a rencontré David Perry dans les salons feutrés de l'hôtel George V à Paris. Il venait nous présenter son nouveau bébé, ce mégahit en puissance annoncé à Chicago en juin : Earthworm Jim. Interview.

Player One : David, pouvons-nous d'abord revenir sur la genèse de ce succès interplanétaire que fut Aladdin sur Megadrive ?

David Perry : Houla ! c'est tout simplement la période la plus dingue de ma vie ! L'année 1993 commençait paisiblement. Après avoir bouclé Cool Spot sur Megadrive, nous commencions le développement du Livre de la Jungle, toujours sur Megadrive. Un jour, Martin Alper, le patron de Virgin, est venu nous voir en nous annonçant qu'il avait décroché la licence du film Aladdin. Nous devions alors suspendre notre travail en cours pour attaquer immédiatement Aladdin afin que le jeu sorte en Angleterre juste avant le film. Seul petit problème : nous n'avions que cent jours pour faire un travail qui nécessiterait normalement deux années de développement !

PO : Comment avez-vous pu terminer le jeu dans les délais ?

DP : C'est presque simple, nous avons travaillé comme des fous, sept jours sur sept, et nous passions une nuit blanche tous les trois jours. Le dernier mois, j'ai travaillé 568 heures, ce qui constitue une sorte de record (Ndlr : La moyenne mensuelle d'un travailleur en France est de 169 heures) avec une moyenne quotidienne de 19 heures devant l'écran de mon ordinateur. Quand le jeu a été terminé, je suis resté au lit pendant une semaine entière. C'était vraiment horrible à l'époque. Mais bon, je crois que cela valait le coup.



PO : Tu as maintenant 27 ans et tu as créé ta propre société de développement, Shiny Entertainment. Comment fonctionnez-vous ?

DP : C'est ma compagnie ! Je paie tout. Le salaire de tous les développeurs... tout, à part la fabrication des cartouches.
Le budget d'Earthworm Jim est de 1,5 millions de dollars (environ 8 millions et demi de francs). C'est un développement très coûteux.
Normalement, ce genre de jeu coûte à peu près un demi-million de dollars (environ 3 millions de francs)...

EARTHWORM JIM

Une bonne chose, le jeu n'est pas limité dans le temps. Et si vous vous arrêtez pour réfléc
Jim se met à faire le pitre. Ici, il en perd son pantalon
Et le voilà en train de sauter à la corde avec son propre corps, délirar

Là, Jim jongle avec son pistolet-laser. Mais ce frimeur se ramasse souvent son gun sur la tête... Quand il ne se pas carrément une décharge dans le visage. Sacré Jim !

Mais je travaille avec la meilleure équipe ! Nous sommes maintenant neuf personnes à plein temps.

: Annoncé en janvier à Las Vegas, Earthwarm Jim est déjà terminé en septembre. Combien de temps a nécessité le développement du premier jeu Shiny

D.P. : Nous avions prévu sept mois de travail et avons tenu ces délais. Notre prochain jeu sera un peu plus ambitieux et nécessitera onze mois de développement à partir de la fin du mois de septembre.

: Ce sera Earthworm Jim 2 ?

D.P. : Hé, hé ! Oui, oui, ce sera Earthworm Jim 2.

P.O. : Earthworm Jim est édité par Playmates aux USA (et sera distribué par Virgin en Europe). Quel est l'intérêt de s'associer avec cette société qui, en quelque sorte, débute dans les jeux vidéo ?

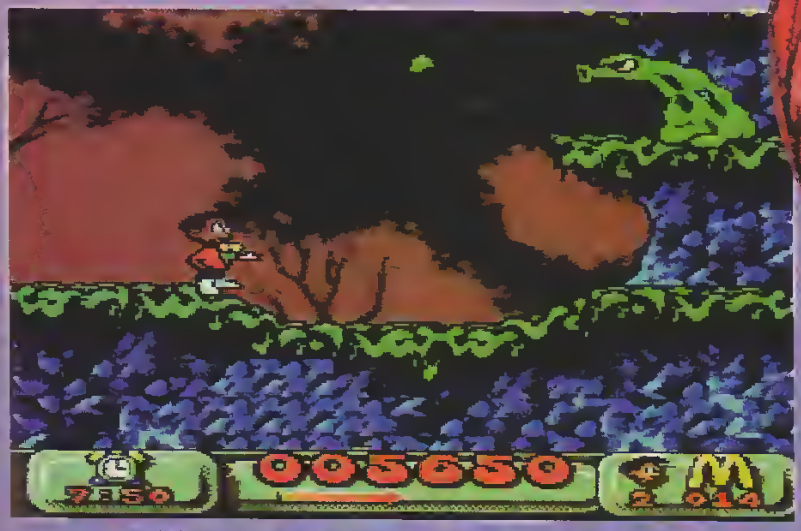
D.P. : Playmates est une très grosse société américaine, avant tout spécialisée dans le jouet. C'est Playmates qui a commercialisé, par exemple, tout l'univers des jouets créés autour des Tartues Ninja. Cela est intéressant car notre façon de travailler est telle que nous ne nous contentons pas de développer seulement un jeu. Nous avons recréé tout un univers autour du personnage d'Earthworm Jim. Dans notre deal avec Playmates, il est prévu la sortie d'un dessin animé ainsi que des poupées à l'effigie Earthworm Jim. Tout cela sera disponible à Noël 95, pour la sortie d'Earthworm Jim 2.

P.O. : Tu vas reprendre des éléments du premier épisode, ou tu as gardé des idées de côté spécialement pour ce numéro 2 ?

D.P. : Oui, j'ai des idées. Le personnage sera le même, mais il sera également différent. Mais je ne sais pas encore tout à fait comment sera composé ce nouveau jeu...

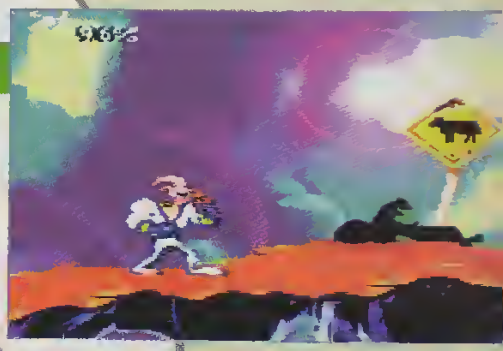
P.O. : Nous avons remarqué beaucoup d'idées novatrices dans tes jeux ? Où vas-tu chercher tout ça ?

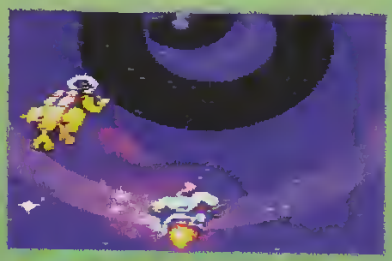
D.P. : Ben je joue beaucoup avec les jeux des autres, je lis des bandes



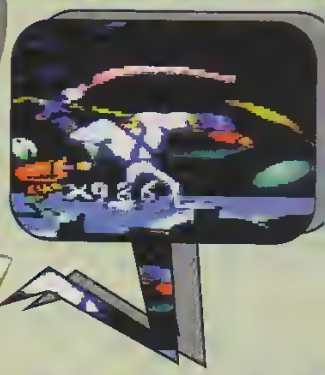
EARTHWORM JIM

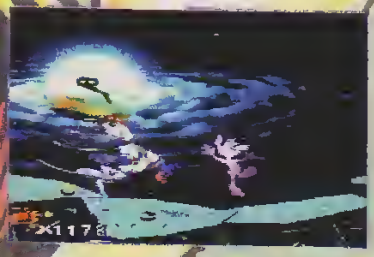
Nick Jones, programmeur de Earthworm Jim Super Nintendo a pu exploiter quelques effets spéciaux de la machine pour ajouter encore à la beauté du jeu. Ce rayon de soleil perçant entre les rochers n'apparaîtra pas sur le jeu Megadrive. C'est là une des infimes différences entre les deux versions.

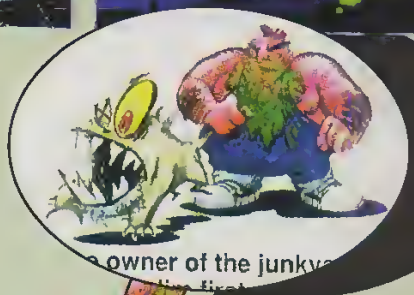




Une fois le big boss d'un niveau éliminé, Jim enfourche un turbo-réacteur et file vers le prochain niveau dans une séquence hyper-espace. Mais Psy-[illegible]nd le mêm[illegible] Obje[illegible] l'infâme corbeau [illegible] profitant des b[illegible] (qui donnent une soudroyante accélération temporaire) et évitant les astéroïdes...







dessinées, je vais au cinéma. Et puis, je ne suis pas seul, l'équipe est délirante et a beaucoup d'idées.
De plus, nous ne basons pas notre jeu uniquement autour d'une technique de programmation ou de graphismes 3D comme c'est le cas avec Donkey Kong Country, par exemple. Si nous voulons mettre ce type de graphisme dans une cartouche, ce sera dans une partie spécifique du jeu le nécessitant. Nous utilisons aussi la « technique de la pâte à modeler ». Ce sont des personnages en pâte à modeler que nous filmons dans différentes positions pour obtenir des sprites avec les attitudes que nous voulons obtenir dans le jeu.

: Tu es très sportif aussi à ce qu'il paraît ?
D.P. Je fais toutes sortes de sport... du monocycle, hé, hé ! du ski nautique, windsurf... tous les sports fun ! La Californie, c'est très cool pour ça !

: Tu dis souvent que « de beaux graphismes ne font pas un beau jeu ». Le plus important pour toi est donc la jouabilité ? C'est un reproche à un type particulier de jeu qui privilégie ce que l'on voit à ce que peut l'on faire ?
D.P. Le plus important est le challenge proposé par le jeu, il faut que le jeu te fasse dire « Waaaouh ! » Pas à cause de ses graphismes, mais par le plaisir de jeu qu'il procure : sa jouabilité, son intérêt, son originalité...
Je reviens sur Donkey Kong Country, dont tout le monde parle.
Reconnaissez que c'est un jeu plus prometteur par ses graphismes que par le challenge qu'il propose. Car un jeu qui n'a pour lui que ses beaux graphismes et devant lequel on reste passif, c'est un film... ce n'est plus un jeu.

P.O. : Quel est ton opinion sur les jeux de Digital Pictures (Night Trap, Ground Zero Texas) ?
D.P. . Ce ne sont pas des jeux ! Si tu veux voir un film, tu vas le voir au cinéma, et quand tu rentres à la maison, tu joues avec des jeux.

Qu'est-ce que tu préfères : regarder un bon film dans une salle pour 45 francs ou regarder un « jeu » se dérouler devant toi pour 450 francs ?

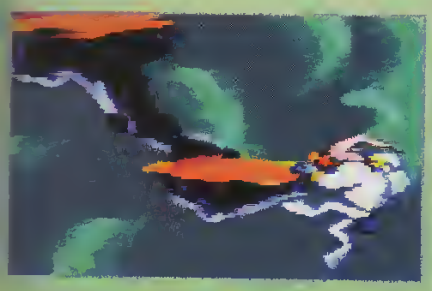
: Tu trouves que les jeux sont trop chers pour les enfants ?
Actuellement, les jeux sont de plus en plus chers parce que nous faisons des jeux de plus en plus gros. C'est notre faute ! On aurait pu faire un jeu de 4 mégabits qu'on aurait pu vendre 30 dollars (environ 180 francs) aux États-Unis... Mais nous voulions faire le meilleur jeu possible, et l'éditeur aussi... Et ça coûte plus cher à développer. La taille de la cartouche d'Earthworm Jim est de 24 mégabits sur les deux consoles. Et j'espère pouvoir faire plus la prochaine fois, 64, voir 128 mégabits. Mais à chaque fois, cela coûte plus cher, et les enfants ne pourraient pas s'offrir ces jeux, c'est le problème...

: Que conseillerais-tu à un jeune qui veut devenir un jour un grand programmeur de jeux vidéo ?
D.P. : Ah ! c'est pas facile ! Déjà, il vaut mieux s'acheter un ordinateur plutôt qu'une console de jeux. Pour devenir programmeur, il faut programmer, et même les jeux console se font à l'aide d'un ordinateur bien sûr. J'ai mis douze ans pour en arriver là. Pas évident pour un débutant d'acquérir cette expérience. Le mieux est d'intégrer une structure existante comme Probe Software.

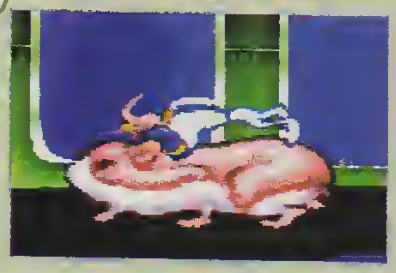
P.O. : Qu'est-ce que tu penses de la technique de programmation employée dans Alone in the Dark (jeu d'aventure en 3D polygonale, disponible sur PC et 3DO) ?
D.P. C'est très bien. Les animations sont très fluides. Mais un petit reproche que je ferai, c'est que, quand tu déplaces le personnage, si tu appuies successivement sur les touches de direction gauche-droite rapidement, le personnage se met à se trémousser comme un pantin désarticulé. Moi ce que je veux dans mes jeux, c'est que les personnages réagissent au quart de tour tout en ayant des attitudes vraisemblables.

: Que penses-tu de la 3DO ?
D.P. Les jeux de la 3DO ne sont pas vraiment révolutionnaires... Pour que cette machine connaisse le succès, il faudrait que les jeux soient meilleurs et moins chers, avec de plus grosses équipes de développement sur les projets 3DO. Ça a été une erreur d'essayer de positionner

EARTHWORM JIM



Jim est d'une souplesse déconcertante ! Il escalade des plates-formes, s'accroche à des treuils avec sa tête, et peut même utiliser son corps comme une liane lui permettant de franchir des obstacles.
Le travail d'animation réalisé par l'équipe de Shiny est absolument remarquable !



Dans Mario, les Warp Zones étaient dans certains tuyaux, dans Earthworm Jim, il faut passer par les chiottes !

cette machine avec un prix trop élevé et des jeux de qualité moyenne.. Maintenant, pour rattraper cette erreur, cela va être difficile pour 3DO.

P.O : Mais de bons jeux arrivent, non ? Road Rash semble être plutôt de bonne qualité...

D.P. : Road Rash est un bon jeu, mais ils ont intérêt à s'assurer que le jeu est complètement terminé avant de le commercialiser. Là, ils pourront vendre des machines avec des jeux de cette qualité...

Il n'y a pas de secret, plus tu lances de bons jeux, et plus ta machine marche commercialement.

P.O : Quel est ton avis à propos de la télévision interactive ?

D.P. : Les développeurs qui bossent dessus n'ont pas encore trouvé le moyen de transférer rapidement les informations que cela représente dans les deux sens. À l'heure actuelle, on ne peut pas avoir de jeux vraiment interactifs (Ndlr : Rappelons que c'est quand même le but de la télé interactive) mais juste des jeux du commerce, qui se téléchargent une fois dans ta machine... et puis c'est tout. L'idéal serait d'avoir un énorme ordinateur comme centre serveur, qui permettrait de jouer avec des jeux tel Doom, par exemple en réseau. Mais pour le moment ça n'est pas possible. Le jour où l'on obtiendra ce résultat, alors ça sera vraiment de la télé interactive... On ne pourra pas atteindre ce résultat avant dix ans je pense. Cela prend beaucoup de temps, car il faut changer le système de câble actuel, et ça, ça peut être très long, vingt ans peut-être.. D'ici là, les ordinateurs auront gagné en puissance, et alors, nous pourrons réellement profiter de nos machines pour jouer en réseau, et ça sera vraiment fun ! Pour l'instant, il n'y a que la possibilité d'acheter des jeux, avec lesquels on joue (Ndlr : comme si on mettait une cartouche dans sa machine, sauf que là, le jeu sera d'abord téléchargé par le biais du câble ; l'exemple Sega Channel).

[illegible] avec les animateurs des studios Disney se vend à plus [illegible] entre dans l'histoire du jeu vidéo.

[illegible] : Doom va sortir sur MD 32X. Et nous savons que tu es fan des jeux d'arcade comme Virtua Racing et Daytona. Ils sont respectivement annoncés sur MD 32X et Saturn. Tu penses qu'il est possible d'avoir ce genre de jeu sur console ?

D.P. : Hum ! comment est-il possible de réaliser des versions de Virtua Racing

sur MD 32X et de Daytona sur Saturn identiques à l'arcade ? Il pourront réaliser des versions jouables, mais à partir du moment où nous n'aurons pas les sensations du volant, ce ne sera pas parfait, pas aussi bien que la borne d'arcade... Sauf si on y adjoint des périphériques comme on peut en trouver sur PC...

P.O. : Pour en revenir à Doom, il paraît que tu as écrit un programme pour détecter et effacer le jeu dans le réseau de ta société ?

D.P. : Doom est un jeu dangereux pour les sociétés ! Le jeu en connexion est tellement prenant qu'il peut nuire à la productivité d'une entreprise à partir du moment où ses employés s'y adonnent sur le réseau de leur entreprise...
J'ai effectivement écrit un petit programme qui, quand je l'exécute, examine chaque ordinateur sur le réseau, trouve Doom et l'efface !
Maintenant qu'il n'y a plus trace du jeu sur le réseau, les développeurs se sont remis au boulot. (Rires). Mais il va falloir que je me méfie, car Doom 2 vient de sortir et nous avons un Earthworm Jim 2 en préparation !

Bon, on a expliqué à David que « Earthworm Jim », c'est difficilement prononçable pour un Français. Il nous a rétorqué que « Ver de terre Jim », c'est pas évident à dire pour un Anglais. D'accord David.

INTERVIEW NICK JONES

Nick Jones est le directeur de la programmation de Shiny Entertainment — la société qui développe Earthworm Jim — et le responsable de la version Super Nintendo. Player One l'a rencontré et en a profité pour lui poser quelques questions.

P.O. : Nick, quelle a été ta précédente collaboration avant Earthworm Jim ?

Nick Jones : J'ai programmé la version Super Nintendo d'Alien 3.

P.O. : Dans le cadre d'Earthworm Jim, quelle est ta part de travail par rapport à celle de David Perry ?

N.J. : Je suis le programmeur principal de la version Super Nintendo et David s'occupe de celle sur Megadrive. Mais, vous savez, les deux versions sont tellement liées que nous nous entraidons énormément : parfois je deviens l'assistant de David sur la version MD, parfois c'est lui qui m'assiste sur la version SNES...

P.O. : Avez-vous d'autres versions en préparation ?

N.J. Pas pour l'instant. Il y aura peut-être des conversions pour portables (Game Boy et Game Gear), et nous réfléchissons à une éventuelle cartouche pour Megadrive 32X.

P.O. : Quand avez-vous commencé à travailler sur Earthworm Jim et combien êtes-vous ?

N.J. Nous avons démarré en novembre 93 et nous étions sept à temps plein : deux programmeurs, deux graphistes chargés des décors, et trois animateurs. L'équipe est maintenant composée de neuf personnes.

P.O. : Et la musique ?

N.J. : Elle a été composée par Neuromantic Productions. Son boss, Mark Steven Miller, a déjà commis plusieurs thèmes vidéoludiques dont certains airs de Robocop vs Terminator Megadrive.

P.O. : Est-ce que David Perry te laisse une totale liberté ?

N.J. Bien entendu ! S'il m'a choisi comme directeur de la programmation, c'est parce qu'il savait que je connaissais mon travail ! Tout comme il a choisi Nick Bruty en tant que directeur artistique et qui bosse sur les décors — c'est d'ailleurs lui qui a réalisé les décors d'Alien 3 sur SNES. Nick sait exactement ce qu'il a à faire ; chacun de nous, en fait, connaît exactement la part de son travail, et David nous accorde une totale confiance...

P.O. : Depuis quand connais-tu David Perry ?

N.J. : Depuis douze ans ! Nous avons travaillé ensemble sur Spectrum, Amstrad, Commodore 64.

P.O. : Eh bien, ça ne nous rajeunit pas tout ça ! Et que penses-tu des machines du futur ?

N.J. Eh bien j'ai vu des écrans de Daytona USA sur Saturn et c'est vrai que ça décoiffe vraiment ! Si Daytona sur Saturn s'avère comparable à la borne d'arcade, je peux vous dire que l'on va pouvoir réaliser de sacrés jeux !

P.O. : Et que penses-tu de la Nintendo Ultra 64 ?

N.J. : Ah ! ça, c'est MA machine ! Celle que j'attends avec impatience !

P.O. : Pas la PlayStation de Sony ?

N.J. J'avoue que si jamais les capacités de la PlayStation dépassent celles de la Nintendo Ultra 64, je changerai de camp !

P.O. : Est-ce que la structure qui a été mise en place pour le développement d'Earthworm Jim — Shiny Entertainment — fonctionne comme tu pouvais l'imaginer?

N.J. : C'est la première fois que je travaille avec une équipe aussi réduite et un délai aussi court !

P.O. : Et si c'était à refaire ?

N.J. Je foncerais !

STREET RACER

C'est rapide,
c'est fou et plein de punch, c'est le premier jeu de course et de baston 4 joueurs, c'est STREET RACER™ !

- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un "football" et un "playback" !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- un mode "4 joueurs" hyper excitant !

JOUE ET GAGNE AU 36 68 68 77

... LE PERMIS A A POINGS !

Nintendo, Super Nintendo Entertainment System ™, The Nintendo product seals and other marks are trademarks of Nintendo.© 1994 VIVID IMAGE © 1994 UBI SOFT.

Le Magazine N°1 des Consoles

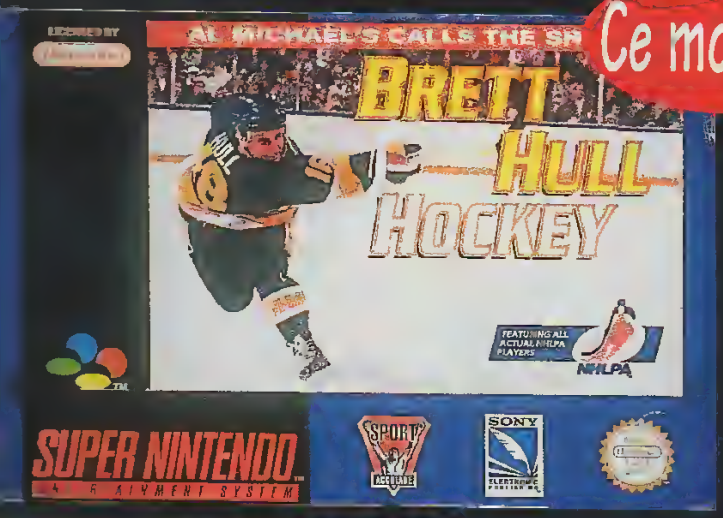
Player one

SUR MINITEL

3615 PLAYER ONE

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES

Ce mois-ci :



Brett Hull Hockey

Une simulation de hockey sur glace plaisante et extrêmement rapide.

Barkley - Shut Up and Jam !

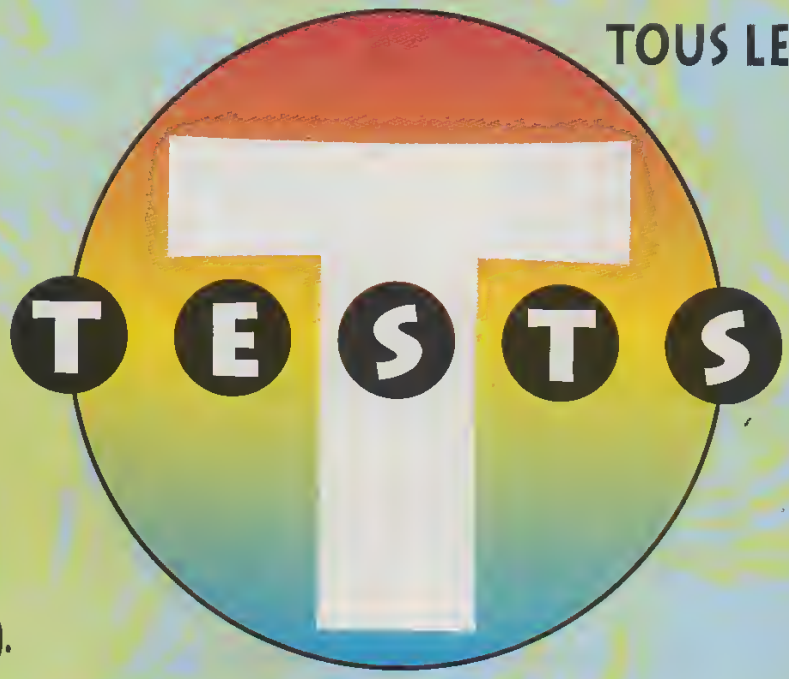
Un second souffle pour le basket grace à un jeu tactique rapide que l'on pratique deux contre deux dans la rue.

1er et 2e prix :
une console de jeux 16 bits
+ 1 jeu Barkley
+ 1 jeu Brett Hull Hockey
+ 1 T-Shirt Barkley
+ 1 T-Shirt Brett Hull Hockey

Du 3e au 20e prix :
1 T-Shirt Barkley
+ 1 T-Shirt Brett Hull Hockey

3615 PLAYER ONE

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.



TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Sparkster 74
F1 Pole Position 2 78
Stunt Racer FX 84
Ren & Stimpy 96
Super Morph 106
Actraiser 2 108
Brett Hull Hockey 110

Game Boy

Choplifter 3 122
Probotector 2 112
Duck Tales 2 126

Megadrive

Urban Strike 88
Tiny Toon ACME All-Stars 100
Mister Nutz 112
Sparkster Rocket Knight Adventure 2 114

Mega CD

Dracula Unleashed 116

Game Gear

Sonic Triple Trouble 118
Daffy Duck 120

Jaguar

Alien vs Predator 92

Neo Geo

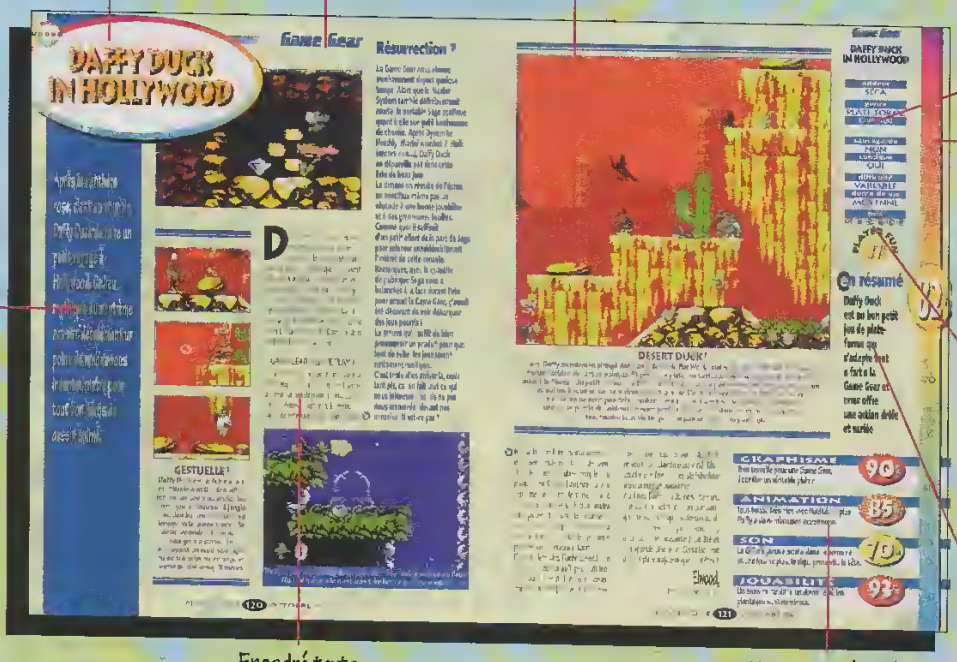
Agressor of the Dark Kombat 104

LES TESTS DÉCODÉS

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue.

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan.



Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque.

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne.

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés.

Données techniques

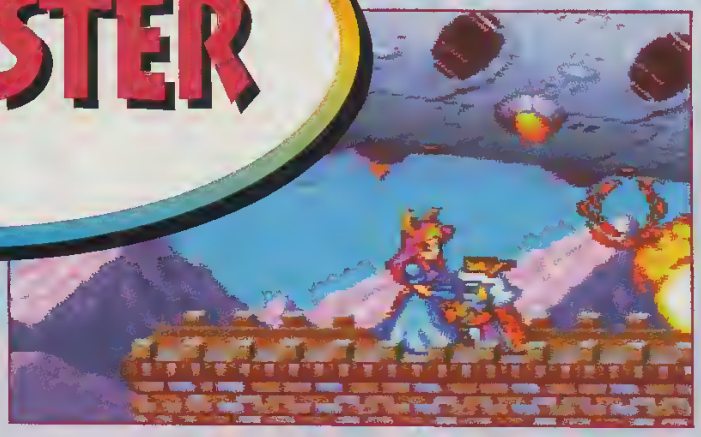
Note
De 50 à 59 % = sans intérêt
De 60 à 69 % = jeu moyen
De 70 à 79 % = jeu correct
De 80 à 89 % = bon jeu
De 90 à 98 % = jeu excellent
99 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A de 150 à 249 F
B de 250 à 349 F
C de 350 à 449 F
D de 450 à 549 F
E 550 F et plus

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes.

SPARKSTER

Après une fabuleuse incursion sur Megadrive, Sparkster pointe le bout de sa queue sur Super Nintendo pour quelques parties de folie. Ça va pulser sur vos écrans !



Cette histoire débute comme beaucoup d'autres par : « Il était une fois... » Asseyez-vous, chers enfants, je m'en vais vous la conter... Hep, toi au fond, tu t'assois, j'viens de dire ! Bon. Il était une fois un gentil roi, bon et généreux, qui avait une fille, belle et douce, du genre qu'on ne voit que dans les contes de fée (ou dans les magazines spécialisés). Le bon roi et sa fille vivaient donc dans un immense château et la fille avait l'habitude de se promener sur l'un des nombreux balcons de la demeure pendant l'été, et ce malgré les réticences de son père (elle était d'une nature fragile et tombait souvent malade, la pauvrette). Un après-midi, le roi vint chercher sa fille pour le souper qui allait refroidir : « Alors, mince, tu viens ou quoi ? » Et, ô grand malheur, au moment où le roi débarque sur le balcon, la princesse se fait happer par un vaisseau extraterrestre piloté par une espèce de ouistiti à réaction recouvert d'une armure bleue. En fait, ce ouistiti est un sparkster, sorte de croisement mutant entre le hérisson, le marsupilami et la fusée à réaction.

Vous vous faites courser par une vilaine autruche mécanique qui speede bien plus que vous.

Lettre à Konami

Cher Konami,
Vous nous avez offert Super Probotector (génial), Batman (bien et beau), Megaman X (gigantissime), et je me suis régalé, merci. Aussi, je pense que vous avez gagné le droit de nous le pondre, ce Goemon Fight (version Jap), aussi connu sous le nom de Mystical Ninja (version US). Je ne vois pas ce qui pourrait vous retenir de sortir ce jeu — qui reste, aujourd'hui encore, une de vos meilleures productions — en France. Vous venez même d'éditer une version en allemand (c'est Bubu qui m'l'a dit). Alors s'il vous plaît, un beau geste, une traduction en français (c'est pas si dur que ça à traduire quand même !). Je suis sûr que, avec un minimum d'efforts, vous pourriez le sortir pour Noël. En espérant que cet appel ne sera pas vain, je vous demande, à vous lecteurs, de m'appuyer. Signons une pétition, organisons une prise d'otages, n'importe quoi pourvu qu'il sorte !

Ma-gni-fique, l'animation de cette énorme fusée. Ce jeu est vraiment bourré d'effets spéciaux délirants.

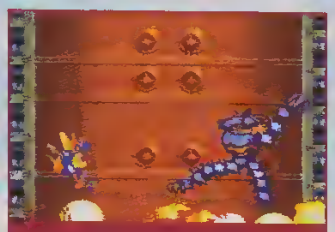
La course à dos d'autruche mécanique est vraiment démente, speed et amusante. Une séquence qui détend.

j'ai plein de place, je vais vous parler du mode de déplacement de cette fusée vivante qu'est Sparkster. Une tradition dans les jeux de plate-forme exige que les héros puissent sauter, ce qui leur permet d'atteindre des plates-formes trop éloignées (mais non je ne vous prends pas pour

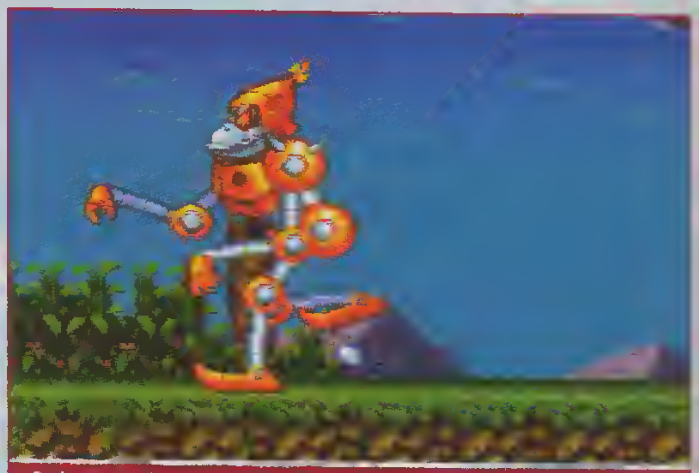
LE PREMIER NIVEAU

Voici un tout petit morceau du premier niveau, juste pour vous montrer comme il est beau. Les effets avec la flotte sont absolument superbes. Ce ne sont pas les seuls : d'autres sont présents dans ce level, comme la transformation des pierres en ennemis. Magnifique ! J'exagère à peine. Ce niveau vous permet de vous familiariser avec les commandes. Vous avez vu les arbres, ce n'est pas que du décor ! Sparkster s'accroche à peu près partout. Encore un truc très agréable à utiliser.

À l'époque, il existait seulement deux sparksters, et en plus, ils étaient en liberté. L'un, que l'on nommera Mister A par discrétion (il a tenu à garder l'anonymat), était bon et gentil et aimait secrètement la princesse. L'autre, que l'on nommera Sparkster parce que c'est son nom, d'un naturel prétentieux, clamait à qui voulait l'entendre que la princesse l'aimait et tout. N'y tenant plus, Mister A, fou de rage et de jalousie enleva la princesse. Sparkster n'eut plus qu'une solution, retrouver cette dernière pour ne pas perdre la face.


Les flammes montent... Encore une scène choc avec un combat dans l'air contre un sale robot.

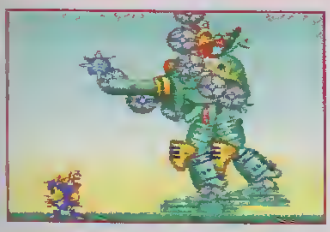
Ce jeu vous met donc dans la peau d'un véritable acrobate, il semblerait que ce soit décidement la mode en ce moment. Tout d'abord, et parce que

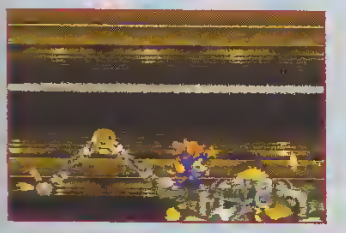

Ce boss en forme de singe (toujours mécanique) est le premier que vous rencontrerez.

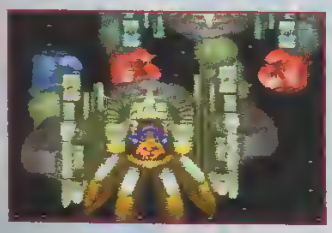
Encore une scène choc (assez difficile) nécessitant un bon timing. La flotte va vraiment très vite alors, mettez-vous le train.

Une nouvelle mascotte !

Héros de l'excellent Rocket Knight Adventures sur Megadrive, Sparkster avait marqué le monde du jeu vidéo. La bestiole s'était imposée haut la main comme mascotte de Konami ! Son arrivée sur Super Nintendo devrait encore accroître son aura tant le jeu est excellent. Les graphismes sont superbes, le jeu fourmille de petites idées démentes. Bref, ça va dans tous les sens comme souvent d'ailleurs dans les jeux signés Konami. Sparkster réunit tous les éléments nécessaires à un très bon jeu de plate-forme : difficulté progressive, différents niveaux de difficulté, mots de passe. C'est important pour le confort du joueur de ne pas à avoir à se prendre le chou avec des « j'peux pas arrêter ma partie sinon j'vais devoir tout refaire ». On ne peut vraiment pas reprocher grand-chose à ce jeu. C'est une valeur sûre.







BAH OUI ! ENCORE DES BOSS !

Quoi, ça vous gave qu'on vous présente les boss ? Pourtant, y'en a que trois ici et je vous promets que le jeu en comporte bien plus. De toute façon, c'est moi qui décide, z'avez qu'à tourner la page si vous n'êtes pas content. Toujours est-il que chaque boss nécessite une technique particulière pour le buter. Bourrine, s'abstenir (lâche ce Super Scope Bubu) !

des crétins, j'explique). Sparkster peut donc sauter. Armé d'une épée car, ne l'oublions pas, c'est un chevalier, il peut frapper les ennemis (ça va, vous suivez, jusque-là ?). Plus original, Sparkster a au cul une fusée qui lui permet de s'élever très haut dans les cieux. Pour l'utiliser, il faut concentrer son énergie (une jauge à la R-type permet de savoir quand le plein d'énergie est fait) et relâcher le tout quand on se sent prêt. Associé à une direction du paddle, Sparkster file en ligne droite dans la direction donnée en explosant tout sur son passage. En heurtant les murs avec cette attaque destructrice, Sparkster rebondit violemment. En quelques ricochets, vous pourrez donc accéder à certains endroits élevés qu'un simple saut ne suffirait pas à atteindre. Par contre, lorsque vous lancez l'attaque sans donner de direction au paddle, Sparkster se met en boule pendant une petite seconde. Pendant ce laps de temps, malheur à qui vous touche ! Maaaais, ce n'est pas tout, Sparkster peut aussi se déplacer en l'air, à l'aide des boutons latéraux de la manette Super Nintendo. En effet, lorsque Sparkster se trouve tout là haut dans les nuages, une simple pression sur l'un de ces boutons donne une impulsion qui le met en boule et le fait se déplacer de quelques centimètres vers la droite ou la gauche. Cette petite finesse est loin d'être un simple gadget car lorsque vous ricochez contre les murs à toute berzingue, vous ne pouvez contrôler Sparkster. Seuls ces boutons permettent alors de l'arrêter et de le diriger un peu.

Le niveau de la pyramide va vous rendre chèvre. Des passages s'ouvrent dans tous les coins. Ouille, ouille ! ma tête.

Mettez-vous à gauche pour vous faire ce petit monstre sans aucun risque et ouvrir le passage sous vos pieds.

AH, UN JEU QUI A LA PÊCHE !

Sparkster ne s'arrête pas une seconde, toujours menacé par des espèces de loups, il vole aux quatres coins des niveaux. Alternant des scènes de plate-forme jamais lassantes avec des scènes un peu en décalage comme le shoot-them up ou encore la course à dos d'autruche mécanique, Sparkster prend des allures de Super Probotector tant l'action est variée bien que dans un registre tout à fait différent (gaffe, j'ai pas dit que ça ressemblait à Super probotector !). On ne s'ennuie pas une seule seconde en compagnie de cette petite bestiole. Réputation « Konamienne » oblige, les graphismes sont

SPARKSTER

éditeur
KONAMI

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
8

difficulté
DIFFICILE

durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

95

vraiment à la hauteur et font honneur à la machine. Les décors sont soignés et travaillés. Même si quelques passages semblent de conception classique, ils recèlent des petits plus délirants. Un des meilleurs exemples est ce combat sur un piano géant où vous pouvez jouer des airs en tombant sur les notes (j'y suis resté au moins cinq minutes avec Didou pour tenter de jouer quelque chose...). Sparkster est aussi bourré d'effets visuels magnifiques, comme le reflet de votre héros dans l'eau ou encore l'animation des missiles géants dans le dernier niveau. Quant aux graphismes des sprites et des boss, c'est l'apothéose. Souvent mécaniques avec de belles couleurs métalliques, c'est un régal de les admirer. Sparkster avec ses huits niveaux va sans problème vous scotcher pour de longues heures de grand spectacle.

Stef le Flou

Sparkster se la joue Schwarzie en passant derrière un panneau à Rayon X (qui ne révèle pas son squelette, tiens donc !).

En résumé

Konami adapte avec brio un nouveau petit personnage pour la Super Nintendo. Le jeu est très accrocheur. De la graine de hit.

SÉQUENCE SHOOT

Encore un truc génial que l'on découvre dans Sparkster : un niveau shoot-them up dans lequel les commandes se trouvent légèrement modifiées. Deux sortes de tir sont disponibles. Pour le premier, vous utilisez les boutons de flanc pour faire des tonneaux ; les tirs partent alors dans toutes les directions. L'autre tir est plus puissant, mais il doit être utilisé de manière plus posée ; il faut attendre qu'il disparaisse de l'écran pour le relancer de nouveau. Au bout de cette épreuve, vous attend un boss « intelligent » et agressif qui, une fois vaincu, se casse (espèce de lâche !). Un peu plus tard, vous aurez droit à un combat de boxe carrément classieux et, en plus, très technique (pas moins de trois attaques différentes plus une garde). Faites quand même attention, ce combat est assez difficile, alors n'oubliez pas de bien noter les mots de passe. Y'a pas à dire mais chez Konami, c'est fou ce qu'ils débordent d'imagination.

GRAPHISME 87%
Couleurs magnifiques, design des boss bien étudié. C'est pas du « n'importe-quoi ».

ANIMATION 85%
Quelques ralentissements qui n'ont pas d'incidence sur la jouabilité.

SON 90%
Konami reste le maître pour ce qui est des musiques de jeu sur nos consoles.

JOUABILITE 90%
Le maniement est original et l'utilisation des boutons de flanc judicieuse.

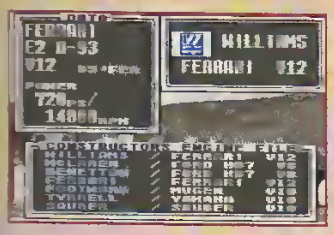
F1 POLE POSITION 2

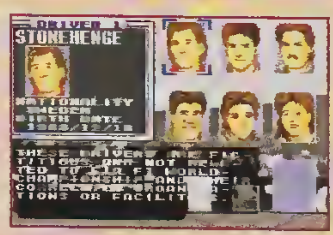
La dernière version de la meilleure simu de F1 en date arrive enfin. Les changements ne sont pas légion mais la qualité est suffisamment impressionnante pour la maintenir en pole position. Attention les yeux... et les oreilles !

Après un succès tout relatif (en tout cas pas celui qu'il méritait), F1 Pole Position revient à la charge, ayant subi un lifting en profondeur. La forme ne change pas, c'est-à-dire que visuellement cette simulation de F1 est strictement identique au précédent volet à quelques petits détails près. Quel intérêt de ressortir un jeu sans modifications majeures apparentes ? En fait, il s'agit du même cas que NHL Hockey ou John Madden Football d'Electronic Arts qui, chaque année, commercialise une version plus évoluée de ses hits. Voyons ce qu'il en est.

1993, L'ANNÉE WILLIAMS

C'est le rugissement d'un moteur hurlant de réalisme qui vous souhaite la bienvenue, avant même que n'apparaisse le logo des développeurs. Au terme d'une brève séquence d'intro animée s'affiche le sommaire du jeu. Au premier coup d'œil, on constate que le menu a été enrichi de plusieurs options dont la principale est le paramétrage de la difficulté. Ce deuxième volet s'appuie sur le championnat de F1 1993. On retrouve ainsi les sept principales écunes de même que les pilotes qui ont marqué cette saison. On constate aussi l'apparition des écuries Sauber-Mercedes



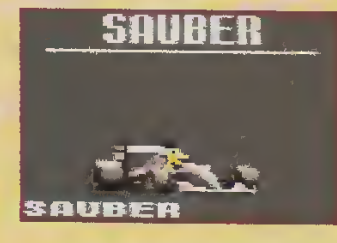


LE MENU ÉDITION

Si un pilote vous exaspère, vous pouvez éditer un ou des remplaçants. Idem avec les moteurs puisque vous pouvez créer des voitures hybrides en intervertissant moteurs et châssis.

Le réalisme est si poussé que l'on trouve les jambes de Sonic au niveau de celles du pilote. Un détail authentique !

LES TOP TEAMS



Le menu config

La principale innovation de F1 Pole Position 2 réside dans l'apparition d'une option permettant le paramétrage de votre simulation. En effet, il est désormais possible de régler la sensibité des collisions, la vitesse d'usure des caractéristiques de votre bolide, et surtout le niveau de conduite des pilotes gérés par la console. Fini les départs canons suivis d'une gestion tranquille de la première place. La meute des adversaires est en permanence à l'affût de la moindre erreur de pilotage ! Toujours dans le menu de configuration, vous trouverez la possibilité de choisir le nombre de tours des grands prix. Vous pourrez donc disputer des GP avec le nombre de tours réel. En passant une bonne heure par manche du championnat, vous découvrirez un stress et des sensations psychologiques proches de ceux que doivent éprouver les pilotes de F1.

CONFIGURATION

COMPUTER LEVEL	0 1 2 3
MACHINE TOUCH	0 1 2 3
MACHINE DAMAGE	0 1 2 3
WORLD GP LAP	MAX
WEATHER	NORMAL
SOUND MODE	STEREO

LES SUPERLICENCES

À deux joueurs, l'écran est splitté. Seul inconvénient, vous ne bénéficiez plus des rétroviseurs.

et Tyrell avec leurs pilotes attitrés au détriment de Jordan et Venturi actuellement au fond du gouffre. Donc en tout quatorze pilotes engagés contre les vingt-huit que compte le championnat actuel.

UN RÉALISME ACCRU

Le visuel de F1 Pole 2 est strictement identique au précédent volet, mais changer la forme d'un jeu presque parfait aurait été une grossière erreur commerciale. Dans la pratique, vous dirigez donc votre voiture vue de l'arrière, au ras du sol. L'animation est quant à elle basée intégralement sur le classique mais non moins fameux mode 7. La conduite a subi de grosses modifications. On retiendra la tenue de route bien meilleure dans les virages en épingle. Ainsi, le virage de la Rascasse (Monaco), qui se négociait en première, peut désor mais se prendre en seconde ! Signalons aussi les changements au niveau des rétroviseurs, un autre élément clé de la victoire. Auparavant l'écran était splitté en deux et la partie supérieure faisait office de rétro « intégral ». Maintenant, le jeu s

Les voitures sont sur la grille de départ. Une vue aérienne vous montre les positions de tous les protagonistes.

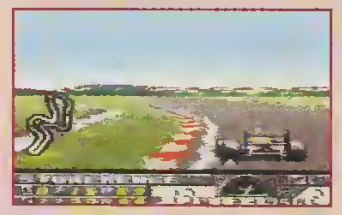
des pilotes et des voitures. Vous pouvez ainsi créer des pilotes fictifs qui remplaceront ceux qui vous sont antipathiques. Parmi les visages proposés, on retrouve celui du défunt Senna, accompagné d'un filet expliquant que toute ressemblance serait le fruit du hasard. Ajoutons que parmi les pilotes intérimaires, on retrouve le seul champion de monde encore en activité : Nigel Mansell. L'édition des voitures est quant à elle beaucoup plus amusante. Vous pouvez à loisir opérer des changements de configuration de châssis et de moteur. Imaginez-vous roulant au volant d'une Williams dotée d'un moteur V-12 Ferrari. Cette voiture issue d'une alliance contre-nature est indiscutablement la plus perfor-

Régler sa F1

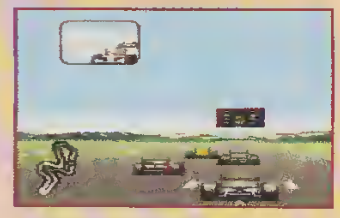
Avant le départ, effectuez les réglages de votre F1. L'option « auto set » vous propose un réglage théorique idéal pour chacun des circuits. Mais de légères modifications peuvent accroître les performances de votre véhicule. Ainsi en abaissant l'angle de l'aileron, votre vitesse de pointe sera accrue en ligne droite, au détriment de l'adhérence dans les virages. Pour compenser, montez des pneus tendres. Au chrono, les différences sont minimes, mais si vous jouez pour réaliser les meilleurs temps, ces petits dixièmes de seconde pourront s'avérer très précieux.

RÉSUMÉ DU GP D'AFRIQUE DU SUD

Williams décide de confier le volant d'une de ses F1 au jeune prodige issu de F-3000 : Stonehenge.



Galvanisé par l'opportunité, le coéquipier de Damon Hill combat pour la pole, mais ne fait qu'une quatrième place.



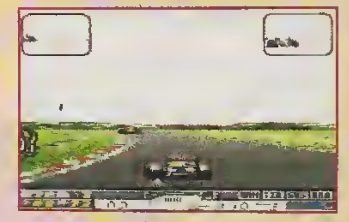
Plus que quelques secondes avant que ne s'élancent les bolides. La tension est à son comble.

Le feu est passé au vert, quatorze chiens enragés bondissent. Trois seulement finiront sur le podium.

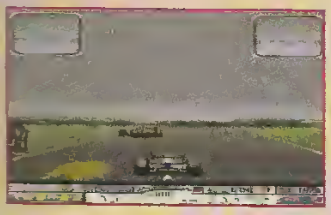
Stonehenge prend un mauvais départ et se retrouve sixième. Les Ferrari d'Alesi et Berger s'engouffrent.

Stonehenge profite de l'aspiration pour passe Hakkinen et s'emparer de la troisième place devant Berger et Alesi.

Un travers de Hill dans le virage de Yellow Pages permet à Stonehenge de s'accaparer la deuxième place.



La chasse à Schumacher est ouverte. Stonehnege s'élance vaillamment à la poursuite du champion.



L'orage éclate. Schumacher, prudent, s'arrête pour changer de pneus. Stonehenge, lui, tente le non-stop.

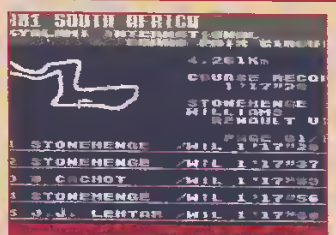
La tenue de route devient précaire, Stonehenge lève le pied. Avec ses pneus pluie, Schumacher peut encore revenir.

Dans le dernier tour, Schumacher décolle. Stonehenge doit faire preuve de virtuosité pour résister à ses attaques.

Le non-stop a payé. Stonehenge arrache sa première victoire in extremis, quasiment sur les jantes.

déroule en plein écran avec deux petites fenêtres latérales permettant d'anticiper les attaques des autres pilotes. Cette modification est certes moins impressionnante, mais va dans le sens d'un réalisme poussé à l'extrême.

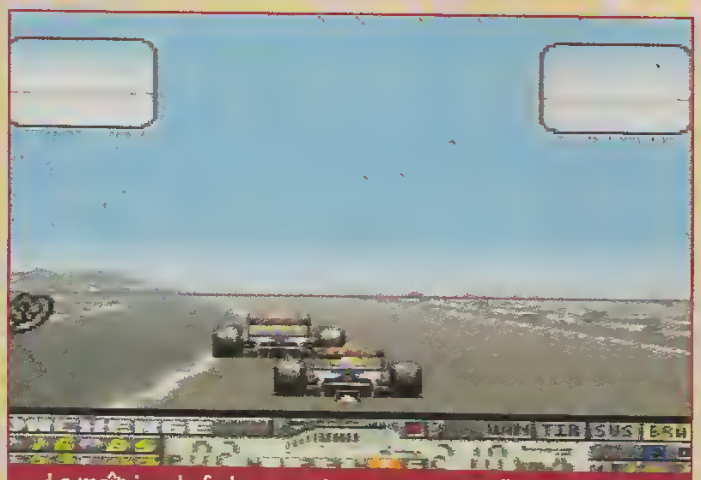
Outre le menu de configuration de la difficulté, l'une des principales innovation concerne la possibilité d'éditer



Défaillance majeure de la première version : le chrono, qui n'était pas au centième près. C'est désormais réglé !

Lorsque la pluie s'en mêle, les stands sont encore plus apocalyptiques que l'A6 durant un week-end de 15 août.

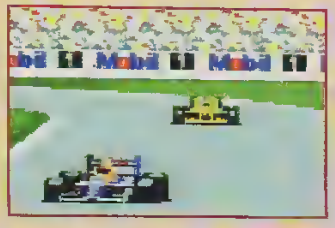
Tiens donc... Remarquez que ce podium semble plus que d'actualité.


La maîtrise du freinage moteur est essentielle pour briguer la victoire. Mais ménagez la boîte de vitesses !

mante du plateau. Avis aux amateurs de records !
On peut pratiquer F1 Pole Position 2 seul ou à deux joueurs. L'écran est alors splitté en deux et vous ne disposez plus de vos rétroviseurs. Un championnat à deux est beaucoup plus exaltant. La cartouche étant équipée d'une pile, vous disposez de trois fichiers de sauvegarde pour vos championnats, deux pour l'édition des pilotes et deux pour les réglages des F1. C'est l'utilisation optimale de la pile au lithium, qui permet en outre de sauvegarder les cinq meilleurs temps sur chaque circuit. Les chronos sont désormais précis au centième de seconde. Vous disposez de tous les éléments pour vous faire une opinion. Si vous possédez F1 Pole Position, il faudra vrament adorer la F1 pour réinvestir. Sinon, foncez ! F1 Pole Position 2 est la simu de F1 ultime, caractérisée par un sérieux et un réalisme à toute épreuve. Ce hit a toutes les chances d'entrer au Panthéon des simulations.

Silver Stonehenge

Avant un grand prix, vous découvrez le tracé du circuit. Les séances d'essais libres sont vivement conseillées.



LES DIGITS ANIMÉES

À l'issue d'une saison de F1, une série d'animations digitalisées vous est offerte. La dizaine de séquences résume le véritable championnat 93, en insistant sur la suprématie des Williams-Renault et sur la déroute des McLaren.

éditeur
LUDI GAMES

genre
SIMU. SPORTIVE

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
OUI

continue
NON

difficulté
PARAMETRABLE

durée de vie
DEMENTIELLE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 98%

En résumé

Par son réalisme poussé à l'extrême, F1 Pole Position 2 est LA simulation indispensable, se devant de figurer dans toute bonne ludothèque.

GRAPHISME 92%
Les voitures sont très détaillées. On reconnaît même quelques sponsors.

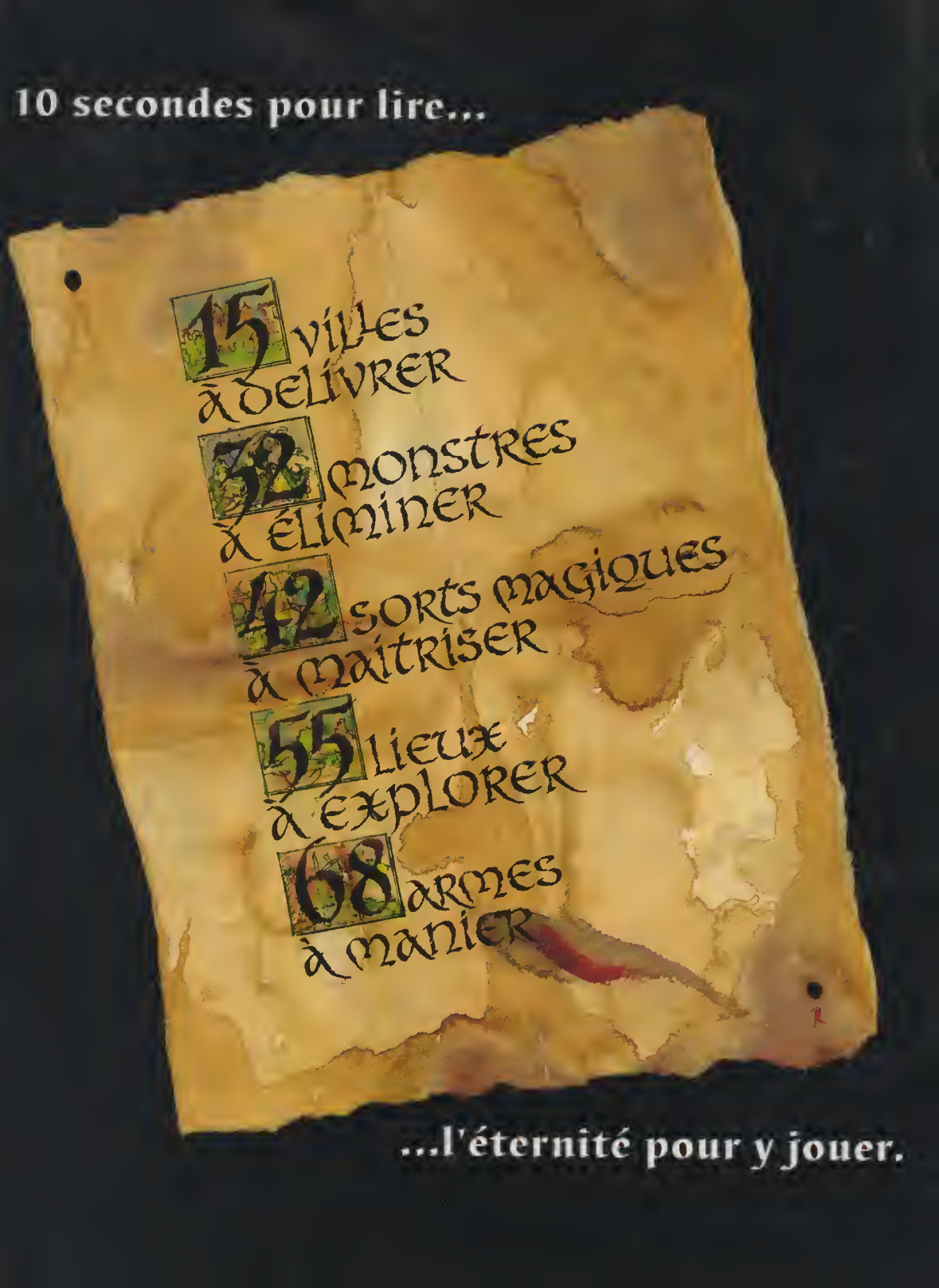
ANIMATION 98%
Elle repose sur une excellente utilisation du mode 7 et des rotations hard.

SON 95%
À base de « vrouuum ! » essentiellement. Ça ne l'empêche pas d'être dément.

JOUABILITÉ 91%
Malgré une prise en main difficile, la jouabilité est exemplaire.

95% 100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

10 secondes pour lire...



...l'éternité pour y jouer.

SECRET of MANA™

Maîtriser "SECRET OF MANA" est impossible pour le commun des mortels, mais vous n'êtes pas n'importe qui car vous disposez de 3 héros combattant en parallèle, pour mener à bien votre tâche.

La quête de Mana vous entraînera dans des décors splendides et variés, mis en valeur par une bande son époustouflante, mais ne vous laissez pas déconcentrer, car vos ennemis ne cherchent qu'une chose, vous éliminer.

Bon voyage de plus de 100 heures dans "SECRET OF MANA"

N°1 DES VENTES 1993 • Jeux de rôle • USA • JAPON

Le livre SECRET OF MANA vous est offert avec le jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

STUNT RACER FX

Il avait roulé sa bosse dans divers salons, Stunt Race FX débarque enfin et rassure une partie de la rédac, pendant que l'autre campe sur ses positions hostiles.

Après les incontestables succès de F-Zero et Super Mario Kart, deux jeux qui ont marqué l'histoire de la Super Nintendo, l'éditeur signe son troisième jeu de course sur sa 16 bits. L'évolution la plus marquante, concerne le mode d'affichage : fini le mode 7, place à la 3D surfacée, façon Starwing. On retrouve d'ailleurs le FX 2, une version évoluée du Super FX, un composant présent dans le célèbre jeu de tir, et qui permet cet affichage spécifique à base de polygones. Évidemment, c'est moins beau que du bitmap utilisé en mode 7 (genre F Zero, mais contrairement à ce dernier, cela permet de créer des éléments 3D qui ne sont pas uniquement plats, comme par exemple un tunnel, une barrière, ou plus simplement une route inclinée.

Mais assez causé de ce qu'il y a dans le boîtier, intéressons-nous de plus près au jeu lui-même, car il le mérite.

1. JE BOSSE SUR LES OPTIONS

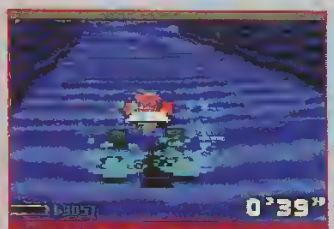
Comme tout jeu Nintendo qui se respecte, Stunt Race FX offre plusieurs modes de jeu, dont certains inaccessibles au départ.

Le mode Speed Trax se joue seul, dans l'esprit « jeu d'arcade ». Après avoir choisi un véhicule parmi quatre

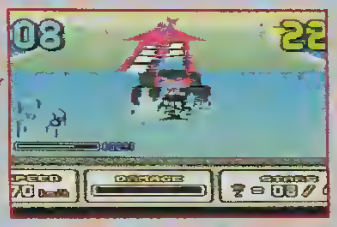
SAVOIR SE PLANTER

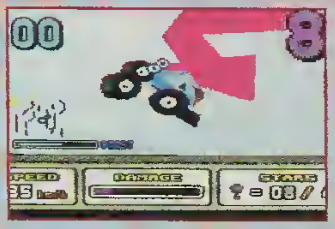
Si vous mangez des murs, voici ce qui vous attend : votre voiture explosera en plusieurs morceaux, puis se recomposera un peu plus tard. Conséquence : gros dégats et perte de temps.

La perfection n'est pas de ce monde...



En s'éjectant sur ses roues avec le bouton X, on peut amortir les sauts et passer sans encombre dans l'eau.





LE MODE STUNT TRAX

Idéal pour s'envoyer en l'air, le mode Stunt Trax permet de flirter avec les limites du 4 x 4 en absorbant des bosses cinq fois plus grosses que lui. En bonus, on peut accéder à un mode caché qui défoule : il s'agit d'écraser ses adversaires dans une arène !

« Déception ! » L'avis d'El Didou (et d'autres)

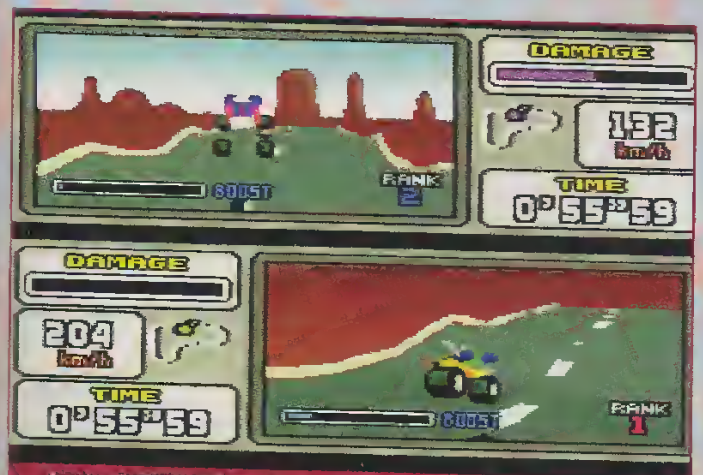
« Après le sublime Starwing qui, je vous le rappelle au passage, était le premier jeu utilisant le procédé FX, on attendait tous avec impatience la sortie de la prochaine cartouche dotée de la puce magique. Alors, lorsque Stunt Race FX s'est retrouvé chez Player, autant vous dire qu'il a fallu se battre pour pouvoir y jouer ! Quelques coups de boules plus tard, et un beau coquard côté gauche, j'ai enfin pu approcher la console. Waouh, les graphismes ! oh ! y a tout plein de circuits, et puis, la jouabilité... oh zut ! quelle daube !
Si certains accrochent, un noyau d'irréductibles sceptiques (Iggy, Crevette, Elwood, Caliméro...) subsistent et s'interrogent quant à la jouabilité. La voiture se contrôle en effet difficilement et l'on a souvent du mal à rétablir l'engin lorsqu'il sort de la route. Pour une course de voitures, c'est franchement inacceptable.
Non désolé, mais moi je n'arrive pas à rentrer dans le trip.
Quand je pense que je me suis fait ravaler la tronche pour ça ! »

LE 4 x 4
Pas très rapide, il est en revanche solide et possède une bonne accélération. Il tient très bien la route, et convient parfaitement aux joueurs qui ont un peu peur de se viander dans les virages. Sa taille imposante rassure. Très à l'aise en Stunt Trax.

LE COUPÉ
Caractéristiques moyennes dans tous les domaines, on ne le sortirait pas du garage s'il n'était aussi petit et mignon. Il rend quand même quelques services et peut remplacer avantageusement la Type F en Speed Trax avant que la moto n'apparaisse.

LA TYPE F
Elle est ridicule en accélération. Point de vue solidité : deux baffes et elle se roule par terre. Bref, c'est pas vraiment ça. En plus, elle consomme deux fois plus de « boost » que les autres ! Sa bonne vitesse de pointe et son braquage sec la destine aux casse-cou.

LA MOTO
D'une solidité moyenne, elle combine vitesse de la Type F et accélération du 4 x 4. Les records vont tomber ! Le point noir, c'est qu'elle ne pardonne pas les erreurs. On chasse carrément facilement. On a même vite fait de se retrouver à l'envers de la piste...



Le mode Battle Trax. C'est un super jeu où il faut tenter de retrouver la fenêtre de jeu cachée dans l'écran...

aux caractéristiques bien distinctes, on dispute une course contre trois autres bolides (au choix) pilotés par la console. Crédité au départ d'une certaine réserve de temps, il faut impérativement arriver au Check Up suivant avant qu'elle ne soit épuisée. On peut alors continuer la course de Check Up en Check Up jusqu'à l'arrivée et se qualifier pour la course suivante (voir encadré sur les circuits). Sinon, on perd une vie et on ressaye. Au bas de l'écran, deux jauges indiquent respectivement l'état de son véhicule (qui se dégrade à chaque accroc), et la quantité de « boost » disponible (qui procure une accélération foudroyante lorque le Y est enfoncé).
Le mode Free Trax reprend en fait les nombreux circuits du Speed Trax, qui ne deviennent disponibles qu'une fois parcourus dans le mode précédent. La différence est qu'on y joue seul. Mais ne venez pas me dire que c'est un mode pour s'entraîner ! Non, le délectable but de ce mode est de réaliser des temps canon, afin de les voir sauvegarder par la cartouche avec vos initiales. Ainsi, vous les exhiberez aux copains qui, fous de rage,

Les records sont enregistrés pour chaque circuit et pour chaque véhicule. Et avec les noms, s'il vous plaît !

de fun : on se contente d'aligner trois tours sur l'un des quatre circuits sans originalité. Ça pourra peut-être amuser un temps deux bons joueurs de niveaux équivalents.
Le mode Stunt Trax propose, lui, de parcourir un circuit très accidenté, en un temps limité, et où il faut ramasser le maximum de petites étoiles dispersées sur la route. Sympa.

2. JE PASSE À LA RÉALISATION

Bon, maintenant que je vous ai mis l'eau à la bouche, si je vous dis que l'animation est pourrie et que les graphismes sont à gerber, vous allez sans doute vous mettre à pleurer se jetteront sur la cartouche. F-Zero et Mario Kart l'ont prouvé : c'est par ce biais qu'un jeu devient contagieux, et donc un succès, surtout à long terme. Et pour combler les plus hargneux, sachez que la cartouche sauve également les meilleurs temps des ligues du Speed Trax.
Le mode Battle Trax se joue à deux. Mais, il faut bien avouer que, après avoir disputé des milliers de parties à deux au génialissime Mario Kart, Stunt Race FX, version deux joueurs, paraît bien triste. Outre le fait que chaque joueur dispose d'un écran très petit, ça manque singulièrement dans vos shorts. Que les shorts se rassurent, la réalisation suit le reste. L'animation est très fluide, surtout lorsqu'on regarde de l'intérieur de son véhicule. Les graphismes, même pour du « tout en polygones », auraient gagné à être moins géométriques, mais ils sont égayés par quelques sprites un peu plus jolis. Bref, rien de transcendant, mais comme les cir-

Crevette the Hedgehog

Peut-être avez-vous lu la rubrique Over The World du Player One 44. Vous aurez alors sûrement remarqué que Crevette y a écrit le plus parfait contraire du jugement porté ici sur Stunt Race FX. Peut-on lui en vouloir ? Depuis qu'il a vu Virtua Racing sur Megadrive, il est devenu très speed. La mine bleuie, il se plaint régulièrement d'avoir des épines qui lui poussent un peu partout, surtout dans la tête. Mais ceci explique-t-il le fait que le jeu que j'ai eu en main soit si loin de celui décrit dans ces (ses ?) pages ? Il trouve que l'animation est lente ? Et alors ? Ça roule pas à 450 km/h, les 4 x 4 ! Ce qui n'empêche pas l'animation d'être très fluide d'ailleurs. Faut pas se mélanger les ressorts, hein ! Autre rapport douteux : notre ami rédacteur indique qu'il y a dix circuit différents, alors qu'il y en a quinze. Bon, OK, il y en a qui n'apparaissent pas dès le départ, mais bon. Psssstt, Crevette... je vais te faire une confidence : des niveaux cachés dans les jeux produits par Myamoto, y en a à tous les coups !

LES CIRCUITS

En mode Speed Trax et Free Trax, les circuits sont répartis en trois ligues (trois niveaux de difficulté), chacune composée de quatre courses plus un niveau bonus. Ça fait bien douze circuits, comportant des virages relevés, des tunnels, des bosses et des ponts mobiles. Mieux : les circuits comprennent des petits scénarios, genre un camion ou des chevaux sauvages qui traversent la route, quand ce ne sont pas des rochers qui tombent du haut d'une falaise ! Dans la course bonus, il faut conduire un camion et slalomer entre des enfants : l'enfer, c'est qu'on en écrase facile la moitié ! Bon, en fait, ce ne sont pas des enfants, mais vraiment, ça me fait mal au cœur de renverser d'innocents panneaux multicolores.

Dans les tunnels, l'impression de vitesse est encore accentuée par un effet sonore vraiment saisissant.

C'est complètement jouissif de passer sous ce genre de panneau : cela signifie que l'on peut continuer à jouer.

STUNT RACE FX

Insolite : un tunnel aquatique, fait de verre, permet de rouler sous la mer, entre les poissons et les épaves de bateaux !

Avant chaque départ, le temps restant de la course précédente vous est crédité. Ça facilite la tâche.

cuits sont variés, tant au niveau du tracé que du décor, on peut dire que c'est plutôt réussi.

3. LÀ, JE FAIS LA DIFFÉRENCE !

Le point fort de Stunt Race FX, c'est le plaisir de conduite qu'il procure, unique sur console. Cela est dû au fait que les roues sont légèrement indépendantes du véhicule, d'où un excellent réalisme dans le comportement des suspensions. Par contre, le plaisir n'est pas immédiat, et il faut un certain temps pour être à l'aise avec les commandes. Comme d'hab, les boutons de flanc des manettes servent à tourner de manière plus accentuée qu'avec le paddle, mais il n'est du coup pas évident de prendre les virages d'angle moyen. Un savant dosage de l'accélération permet de s'en sortir. Alors certes, il n'est pas du niveau de Mario Kart et F-Zero, certes il ne révolutionne pas la SN, mais Stunt Race FX en a séduit plusieurs, même si d'autres n'ont pas vraiment aimé...

Milouse,
ne bosse pas chez Dorothée.

Il faut à tout prix ramasser ces pastilles qui vous éviteront d'exploser lorsque la jauge de « damage » approche du vide.

LES TROIS VUES

La première est haute et permet une bonne compréhension du circuit. La deuxième apporte un compromis. La troisième (les deux photos du bas), vue intérieure, offre les meilleures sensations. Mais évitez-la sur les circuits mal connus, car elle est confuse en cas de crash.

éditeur	NINTENDO
genre	COURSE 3D
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	RECORDS
continue	NON
difficulté	COMMENT ?
durée de vie	TRÈS LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Il n'est pas certain que ce jeu plein de qualités — mais avec quelques défauts — vous accroche. Mais si c'est le cas, ce sera pour longtemps.

GRAPHISME 85%
Bon, faut aimer la 3D à base de polygones, mais il y a des petits détails sympa.

ANIMATION 90%
C'est fluide à un joueur, même si la vitesse ne grise pas facilement.

SON 90%
Musiques variées et entraînantes, bruit du moteur réaliste.

JOUABILITÉ 79%
Certes, il faut s'arracher quelques cheveux, mais ça en vaut la peine !

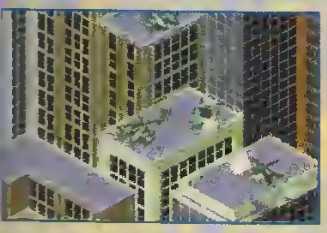
URBAN STRIKE

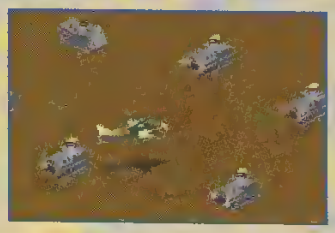
Après le désert et la jungle, c'est en pleine ville que vous allez devoir piloter votre hélico. Prudence. Si les dunes ou les arbres supportent assez bien les balles, les civils les encaissent beaucoup moins bien...

Dans notre grande série « on ne change pas une recette qui marche », Urban Strike est le troisième épisode d'une série désormais célèbre. Après un Desert Strike excellent et un Jungle Strike encore plus réjouissant, Electronic Arts a jugé bon de remettre ça encore une fois en mettant au point un jeu basé sur le même concept mais ayant pour cadre des grandes villes des U.S.A. Le scénario de base reste toujours le même. Cette fois, nous sommes en 2001. Un puissant magnat du nom de Malone se révèle être un terroriste sans foi ni loi capable du pire. Le premier endroit où il faut agir pour stopper les plans du dément n'est autre qu'Hawaï. Par « chance », vous vous trouvez sur les lieux, en train de passer de tranquilles vacances. Votre portable sonne, bien imprudemment, vous décrochez et c'est reparti. Vous voilà bon pour mener à bien une dizaine de missions impossibles.

VOUS ÊTES ASSURÉ ?

Avant de vous installer aux commandes de votre hélicoptère Comanche, il vous faut trouver un copilote. Il y en a quelques-uns à la base qui ne demandent qu'à vous accompagner (les malheureux !). Une

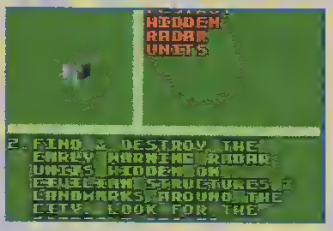


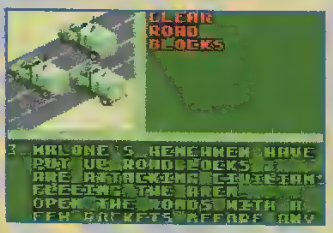


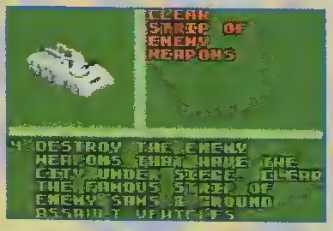
ATTENTION À EUX !

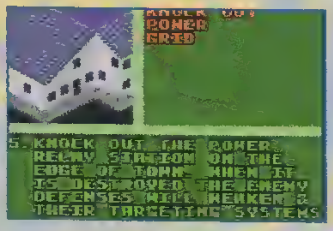
Voici deux de vos ennemis les plus dangereux. D'abord, cet hélicoptère bi-place, qui vient vous attaquer sur votre propre terrain, dans les airs, ensuite ce tank dont la puissance de feu est redoutable.

Mission de sauvetage pour naufragés en détresse. Occupez-vous en priorité des malheureux qui surnagent.









BON COURAGE

Voici les différents objectifs d'une même mission. Vous pouvez remarquer que si vos supérieurs vous envoient sans remords au casse-pipe (mais ils savent bien que vous êtes le meilleur), ils font tout pour que vous ne ennuyiez pas.

Une série à succès

Lorsqu'est sorti Desert Strike, un formidable engouement pour ce jeu vraiment pas comme les autres est né. Un shoot-them up aussi innovateur, avec sa 3D admirablement gérée et sa jouabilité stupéfiante ne pouvait qu'enthousiasmer les foules. Profitant de ce phénomène, les concepteurs du jeu ont décidé de sortir une suite : Jungle Strike. Fort des qualités de son aîné, ce titre proposait une nouveauté réellement intéressante : la possibilité de conduire d'autres engins que votre hélico. Vous pouviez ainsi vous retrouver aux commandes d'un hovercraft, d'un F117 ou encore d'une moto. Avec Urban Strike, on se demandait quand même ce qu'ils allaient bien pouvoir faire. L'originalité, cette fois, réside dans le fait que vous avez la possibilité de vous déplacer à pied à l'intérieur de certains lieux. C'est plutôt sympa. Dommage que ce ne soit pas un peu mieux réalisé (voyez le test pour plus de détails). Sans être déçus, on aurait pu s'attendre à un tout petit peu mieux. Peut-être qu'un nouveau « Strike » sur 32X...

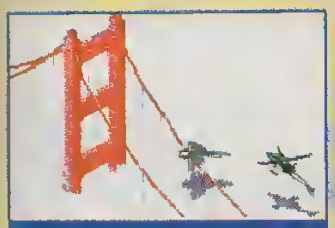
HAWAÏ, TERRE DE RÊVES

Voici le cadre de votre première mission. Il vous faudra détruire des sites radars, récupérer les éléments d'un téléscope, anéantir des navires ennemis, retrouver un agent prisonnier, faire sauter un pont et aider à des bérets verts. Comptez avant tout sur votre détermination et votre sens pratique. Les ennemis ne sont pas très nombreux ni offensifs. Mais ce n'est qu'un avant-goût de ce qui vous attend.

Une aire d'atterrissage se trouve dans les parages. Posez-vous et prenez les commandes d'un de ces tanks.

fois votre choix effectué, plongez-vous dans l'action. La première séquence de tirs se déroule à Hawaï, on l'a déjà dit. Référez-vous au plan présenté ci-dessus pour un développement complet de cette mission. Vos pâles, continuellement tournoyantes, vous emmènent ensuite au dessus de la mer, près de plates-formes pétrolières. Là, il vous faudra faire le ménage de tous les ennemis qui s'y trouvent puis, aux commandes d'un autre hélicoptère (plus difficilement manœuvrable mais capable de contenir beaucoup plus de personnes) venir en aide à une vingtaine de naufragés avant que leur bateau ne disparaisse sous les assauts rageurs de la houle. Accessoirement, vous pourrez venir en aide à un sous-marin nucléaire russe dont le moteur risque d'exploser et devrez également tout faire pour stopper le yacht de Malone. Ceci fait, vous pourrez vous accorder une pause.

Histoire de ne pas vous endormir sur vos lauriers, la mission suivante vous envoie à Mexico Bon là, la routine : quelques camps ennemis à raser, des otages à libérer... Que du déjà vu...

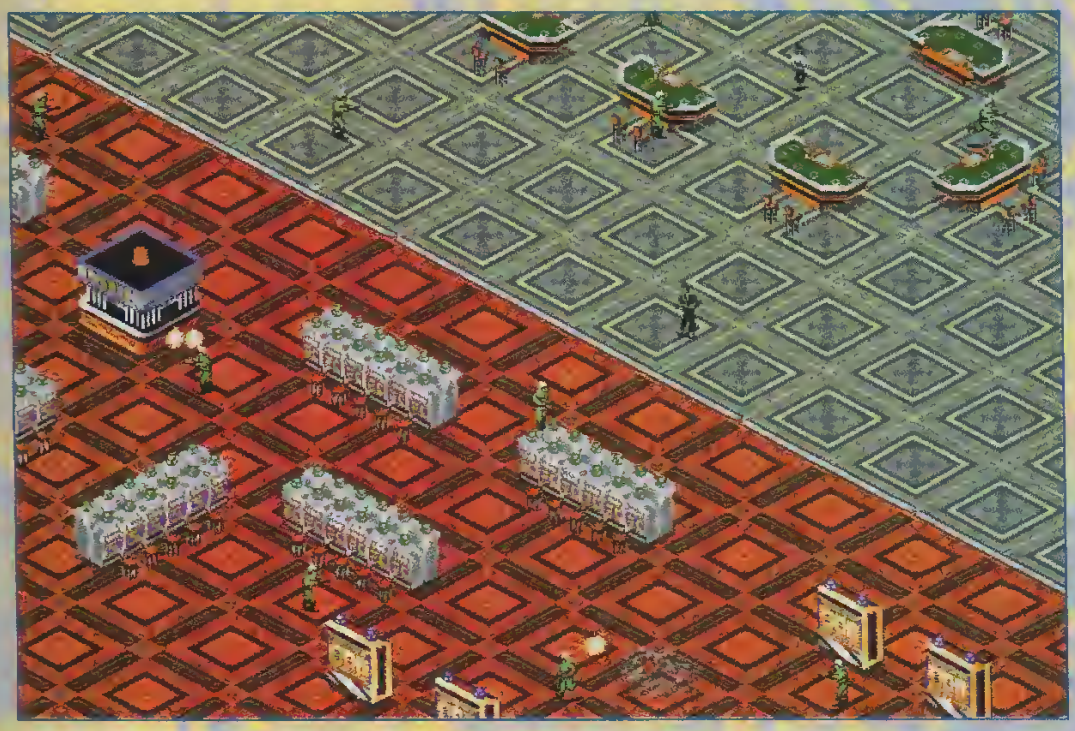


Attention ! Lorsque vous vous battez près du Golden Gate, faites en sorte de ne pas toucher le célèbre pont. Sinon...

L'originalité de cette mission, c'est qu'elle vous permet de conduire un tank ennemi afin de détruire tous les engins du même type. L'idée est sympa mais tous les tanks étant réunis à proximité, vous ne profitez que très peu du blindé. Dommage. Les choses se corsent à San Francisco, ville pour l'occasion recouverte de neige. Vos objectifs, ici, sont particulièrement importants. Vous allez en effet devoir protéger le Golden Gate avant de détruire certains buildings (carrément). Ensuite, direction Alcatraz. C'est sur vos solides gambettes et armé d'un tout nouveau fusil d'assaut que vous nettoyez l'endroit de la racaille terroriste qui y pullule. L'agent Long Haul, excellent copilote, vous en sera reconnaissant. Votre avant-dernière mission vous entraîne à New York. La ville, sous le feu des satellites, voit plusieurs de ses buildings en mauvais état. À vous de sauver tous les civils que vous pouvez avant que les hautes constructions ne s'écroulent (on se croirait dans un film catastrophe). Enfin, le dernier endroit à entendre le ronflement de vos rotors n'est autre que Las Vegas, ville de lumières, plongée pour l'occasion dans la nuit. Profitez de l'explosion de vos ennemis pour y voir un peu plus clair et n'hésitez pas, quand il est temps, à aller faire un petit saut du côté du casino. Monsieur Malone vous y attend.

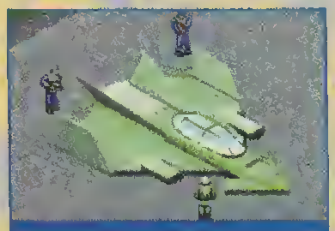
Premier objectif : rester vivant

L'objectif principal d'un bon joueur d'Urban Strike, c'est de les réussir tous (ses objectifs). Pour cela, il est évidemment nécessaire de résister aux tirs ennemis. Croyez bien que le succès d'une mission n'est pas du tout le fruit du hasard et qu'il doit bien peu à la chance. Avant toute chose, visualisez, grâce à votre carte, l'emplacement de l'objectif que vous devez atteindre. Vérifiez ensuite quels bonus (munitions, fuel...) se trouvent dans les parages en cas d'urgence. N'oubliez pas, de toute façon, que nombreux sont les ennemis qui disparaissent en vous laissant un bonus en cadeau. Les deux éléments les plus importants à prendre en compte sont le fuel et la résistance de votre hélico. Le premier diminue en effet très vite, quant à la seconde, les tirs ennemis ont tôt fait de la malmener. Lorsque vous ne trouvez plus de boîte à outils pour effectuer des réparations, n'oubliez pas que tout otage récupéré et ramené en lieu sûr vous rapporte cent points d'armure. Profitez-en.

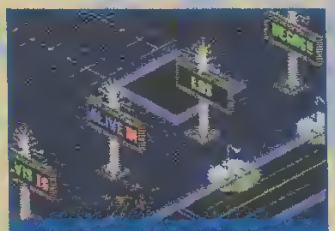


VIVA LAS VEGAS !

Le casino de Las Vegas est un endroit rêvé pour perdre son temps et son argent. Mais vous n'êtes pas là pour vous amuser. Le lieu est en effet infesté de gardes qu'il faut mettre hors d'état de nuire le plus rapidement possible. Méfiez-vous aussi de toutes les machines à tir automatique disposées un peu partout, et en particulier sur les tables de jeu (d'autres sont plus habilement camouflées). Ensuite, des otages attendent impatiemment que vous veniez les délivrer. Enfin, il vous faudra encore découvrir une femme détenant une importante information qui vous servira à retrouver la planque de Malone. Une fois que vous l'aurez coincé au fond de son repaire, la fin sera proche.



Balade à pied chez l'ennemi. Restez derrière cet avion : les gardes tireront bêtement dessus sans vous toucher.



Les renforts ennemis arrivent même par la voie des airs ! N'hésitez pas à tirer sur tous ces satanés parachutistes.

J'EN VOULAIS PLUS !

Il est certain qu'Urban Strike n'est pas un jeu bâclé. Grand fan de Desert et Jungle Strike, j'ai joué à ce

À la vue de cette image, on ne peut que constater que New York est une ville décidément très urbanisée.

Petit transfert d'un hélico à un autre. Pratique lorsque vous manquez de carburant ou n'avez plus de munitions.

nouvel épisode avec un réel plaisir et me suis accroché à mon paddle avec hargne. Néanmoins, je ne peux m'empêcher de penser que les concepteurs du jeu auraient pu faire un petit peu mieux. À part les nouvelles scènes où vous vous baladez à pied (et où le scrolling est méchamment saccadé), il n'y a pas grand-chose de nouveau. Les différents véhicules disponibles auraient dû être plus nombreux. Là, on se sent un peu frustré de ne pouvoir réellement jouer qu'avec un autre hélico. Au niveau de la réalisation, les efforts auraient également pu être un peu plus soutenus (graphismes davantage fouillés, musiques pendant les missions...). Par contre, l'idée d'intégrer aux villes des immeubles ou édifices qui existent réellement constitue une très bonne initiative.

Quoi qu'il en soit, Urban Strike reste un excellent jeu. Et avec des aînés comme les siens, il ne pouvait de toute façon pas en être autrement.

Chris,
un doigt nerveux sur la gâchette.

Voici la triste image qui apparaît à l'écran lorsque survient votre honteuse défaite. Vous n'avez qu'à recommencer !

HABILES TRANSITIONS

Entre les missions, des scènes digitalisées vous tiennent au courant du déroulement de l'histoire. Le procédé, assez facile, reste efficace. Et puis, on a l'impression d'être dans un film autant que dans un jeu. Avec de l'imagination.

Megadrive
URBAN STRIKE

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	OUI
difficulté	PLUTÔT ELEVEE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Même s'il n'est pas aussi novateur que l'on aurait pu l'espérer, Urban Strike possède, de toute façon, les mêmes qualités que ses prédécesseurs.

GRAPHISME 90%
Assez réussi, c'est surtout le manque de couleurs qui fait défaut.

ANIMATION 93%
Quelques rares ralentissements mais rien de bien grave.

SON 75%
Les missions ne sont agrémentées que de sons. On regrette la musique.

JOUABILITE 92%
Commandes précises et difficulté convenablement dosée.

ALIEN VS PREDATOR

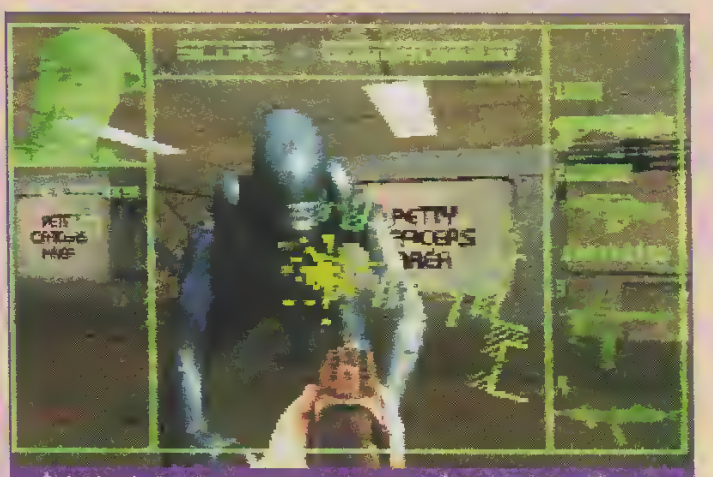
Chaque perso possède un « écran tête haute » où il voit son état, ses armes, et peut afficher une carte automatique.

Fin octobre, Atari sortira Alien vs Predator, jeu que le constructeur américain annonçait comme le fer de lance de la Jaguar. La 64 bits aurait-elle enfin trouvé un titre à sa mesure ?

L'action se passe dans un vaisseau d'entraînement de marines, le Golgotha, qui a été accosté par deux vaisseaux extraterrestres échappés d'Hollywood. L'un est plein d'aliens, l'autre de prédators. Les trois vaisseaux forment un complexe de plusieurs niveaux reliés par des ascenceurs et des couloirs d'aération. On peut jouer trois scénarios au choix, un différent pour chaque personnage incarné : marine, alien, ou prédator.

LE SCÉNARIO « MARINE »

Avec ce personnage, l'objectif est d'atteindre un ordinateur qui actionne l'autodestruction du Golgotha. La base se compose de plusieurs niveaux qu'il lui faut parcourir mains nues au départ. Rapidement, il trouve un fusil à pompe qui s'avérera très utile face aux aliens qui lui foncent dessus dès qu'ils l'aperçoivent. Plus tard, le Marine découvrira trois autres armes encore plus puissantes. La difficulté de ce scénario ne provient pas seulement de la présence hostile d'aliens ou de prédators, mais aussi de la nécessité de posséder des cartes d'accès permettant d'ouvrir certaines portes. Du coup, le jeu est bien davantage tourné vers la recherche que vers l'action, car il vous faudra souvent fouiner pendant un bon moment avant de réussir à mettre la main ces cartes indispensables. C'est d'autant plus vrai que la base manque franchement d'ennemis. « Temps morts » semble avoir été le leitmotiv des concepteurs tant on finit par s'ennuyer parfois...



Ouh ! les belles textures avec du texte, là au fond, derrière la... la... argh ! un alieeeeeennn ! Au secours !

LE SCÉNARIO « PRÉDATOR »

Être prédator, c'est tout un esprit, celui du killer. Car les prédators n'ont pour but dans la vie que l'honneur, qui

Entre les ennemis, les cadavres et les visions « tête haute » l'écran devient parfois très confus.

Bon, OK, c'est joli à regarder, mais attention : de cet œuf d'alien peut surgir un bébé monstre à tout instant.

se gagne en tuant. Plus concrètement, l'ultime objectif est de trouver la reine des aliens pour la détruire. Le prédator dispose de plusieurs armes qu'il peut utiliser lorsqu'il a assez de points d'honneur, donc quand il a suffisament tué : un vrai cercle vicieux. Le prédator possède enfin une particularité importante : il est capable de devenir invisible. Les attaques deviennent alors plus faciles, mais, en contrepartie, les points d'honneur augmentent moins vite.

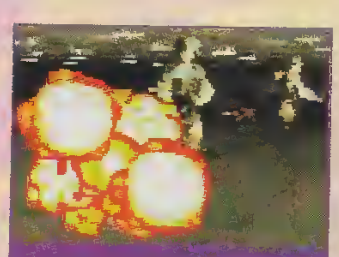
La grande baffe

Alien vs Predator est un très beau jeu. Cela semble évident au vu des photos de ces pages, et c'est tellement indiscutable qu'il n'est pas nécessaire... d'en discuter plus longtemps. La première vraie question que vous vous posez, donc, concerne probablement l'animation du jeu. Comme vous le savez peut-être déjà, le jeu est animé en 3D façon Wolfenstein 3D (testé le mois dernier). On évolue dans un monde à tendance labyrinthique, représentant une succession de salles séparées généralement par des portes. Comme des textures sont appliquées sur les murs à la manière d'un papier peint, il est assez difficile pour une console classique de calculer suffisamment d'images par seconde lors d'un déplacement afin d'afficher une animation. La Jaguar, elle, en est capable, et le prouve ici : la qualité de l'animation, en rapport avec les excellents graphismes, constitue une première sur console. On attend avec impatience l'adaptation de Doom, ainsi que des autres softs 3D.

Alors là, c'est la tuile. Un bébé alien vient de me sauter au visage. Il faut m'en débarrasser ou c'est la mort assurée.

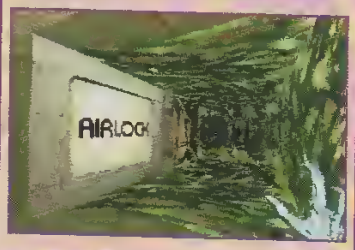
LE SCÉNARIO « ALIEN »

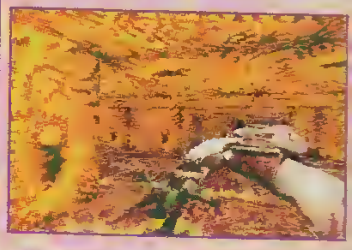
Ici, le point de vue est original. L'alien ne se contente pas de tuer les humains, il s'en sert pour se reproduire. Il pond dans les corps des Marines et continue sa route. Après une période de gestation, le cocon éclot. L'intérêt ? Lorsque l'on meurt, au lieu que s'affiche un « Game over », on renaît prêt à reprendre l'aventure. Comme on peut « engrosser » trois types à la fois, on peut avoir jusqu'à

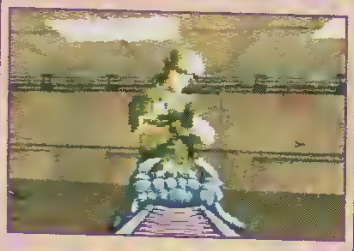


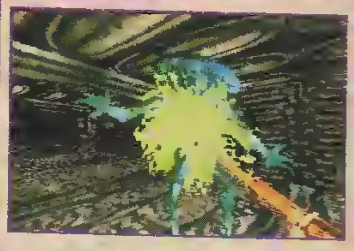
Un clin d'œil à Doom, la référence des jeux 3D (sur PC). Tirer dans un baril l'explose avec tous les ennemis autour.

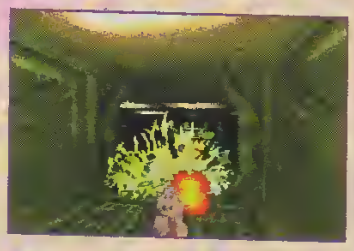
Les passages par les bouches d'aération sont indispensables, mais entraînent des rencontres peu sympatiques.

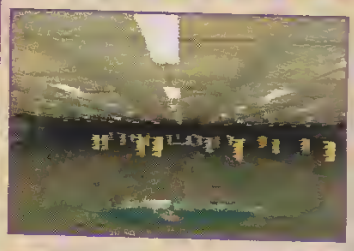


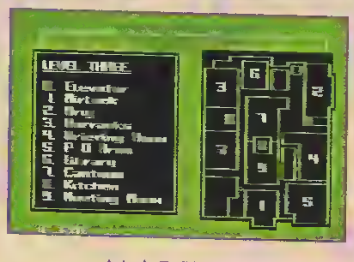












MARINE

Le fusil à pompe du Marine n'est efficace que face aux aliens. La mitraillette convient aux deux monstres. Le lance-flammes est rapide et puissant. L'ordinateur, permet de consulter le plan du niveau, et quelques autres infos.

ALIEN

Le coup de griffes de l'alien permet d'immobiliser un temps un Marine en le blessant. La morsure, elle, peut tuer d'un seul coup. et le coup de queue sert surtout à pondre dans un homme transformé ainsi en cocon.

PREDATOR

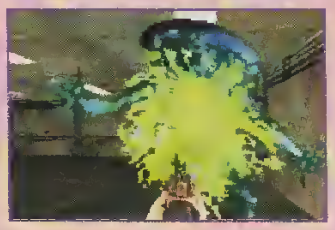
Le poing du prédator est hérissé de lames coupantes et équipé d'une sorte de seringue de deux mètres. Le canon d'épaule et le lancer de disque sont aussi d'une efficacité redoutable.

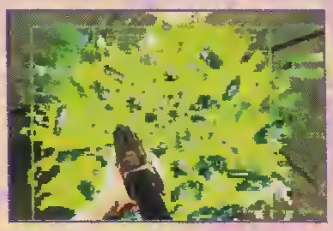
Le prédator est une « love-machine » qui ne sait que tuer. Il vaut mieux l'incarner que l'avoir en face, comme ici.

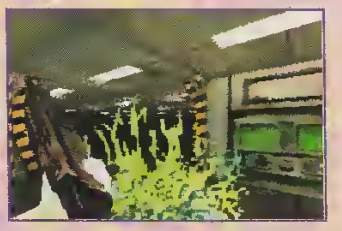
L'avis de Stef, Bubu et El Didou, alone in space

STEF & BUBU : « Certes le jeu est impressionnant au niveau technique, mais il ne nous a pas franchement captivé. En effet, les rôles de l'alien et du prédator se cantonnent à déambuler à la recherche d'un gibier rare à dénicher. Le rôle du Marine, lui, propose des actions plus évoluées et confère un côté aventure assez sympathique. Ce qui n'empêche que, sous le prétexte d'une ambiance angoissante, on se retrouve souvent seul pendant de très longs moments. »

EL DIDOU : « Mais y comprennent rien les petites tapettes ! Y a pas assez de monstres. Mais c'est fait exprès, bande de nazes ! Tout l'interêt du jeu se place dans la recherche et surtout dans la crainte de rencontrer l'ennemi. Pour une fois qu'un jeu parvient à recréer la même atmosphère que le premier Alien (bonjour le suspense quand on avance à tâtons avec la trouille au ventre). Bon, ben on vous rappellera pour Total Carnage 2. Allez, sans rancune les gars, et dites à Bubu de poser son bazooka. »







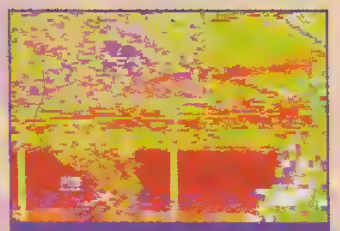
ANATOMIE DE L'ALIEN

Il est toujours possible de shooter les aliens lorsqu'ils sont au loin, mais il semble bien plus drôle de se les faire à bout portant. Erreur ! Quand ils explosent, ils se vident de toute leur substance acide, envoyant une douloureuse giclée à l'imprudent qui s'est trop approché. D'ailleurs, pour vous éviter d'aller vérifier, voici les photos, rien que pour vous, et sans bobo.

trois vies en réserve. Ce procédé est le seul moyen de progresser car, contrairement aux deux autres persos, l'alien ne peut pas se soigner.

REALISATOR VS FUNATOR

La réalisation d'Alien vs Predator est excellente. Visuellement, c'est la claque : aucun rapport avec ce que vous avez pu voir sur console 16 bits ! L'ambiance sonore est orientée réalisme avec des bruits de fond très inquiétants. Le prédator produit plein de sons mécaniques et peut même parler (vous comprenez le prédator, vous ?) Et il faut entendre le bruit infâme que fait l'alien lorsqu'il transforme un homme en cocon. Alors, il est où le problème ? Pourquoi il a pas 98 % ce jeu ? Tout simplement parce qu'on s'ennuie ! Les actions sont répétitives et bêtes, et les réflexes rarement mis à l'épreuve. Dommage.



L'invisibilité du prédator donne lieu à quelques effets spéciaux fidèles aux films. C'est pas des conditions de travail, ça !

Milouse,
n'a pas peur des aliens.

Jaguar
ALIEN VS PREDATOR

éditeur	ATARI
genre	PUB JAGUAR
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 75%

en résumé

La réalisation surpasse tout ce que l'on a déja vu sur console, mais le jeu parait vite monotone malgré les quelques bonnes idées.

84%

GRAPHISME 96%
Quelques belles photos valent sûrement mieux qu'un long discours...

ANIMATION 90%
Du jamais vu sur console ! Mais ce n'est pas parfaitement fluide.

SON 91%
La bande sonore est pour beaucoup dans la réussite de l'ambiance.

JOUABILITÉ 70%
La précision des tirs et des coups est parfois douteuse. Dommage.

100 95 90 85 80 70 65 60 55 50

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE,

Je Mâlonne !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES *PLAYER ONE* :

- un numéro gratuit
- 2 heures de crédit en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)
- la garantie du tarif
- en cadeau : le *Player One Pocket* de mon choix

Délai d'expédition : 4 semaines

1 6 numéros + 1 *Player One Pocket* **180 F**

2 11 numéros + 1 *Player One Pocket* **299 F**

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.
Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

oui ! je m'abonne à *Player One* :

1. **6 numéros** + le *Player One Pocket* de mon choix : **180 F** (Dom-Tom et étranger : 229F)
   ou **144 F + 770 Crédits Player.**
2. **11 numéros** + le *Player One Pocket* de mon choix : **299 F** (Dom-Tom et étranger : 399F)
   ou **239 F + 770 Crédits Player.**

Je joins un chèque de . F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : Console(s) :

Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je souhaite recevoir le *Player One Pocket Trucs et Astuces...*

- SNES
- NES Vol.1
- GB
- NES Vol.2
- MD
- MS

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

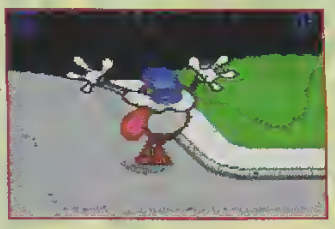
P046

THE REN & STIMPY SHOW

Ren et Stimpy ne se contentent pas de porter des noms loufoques. Ils le sont complètement. Gros plan sur les personnages les plus destroy de l'histoire des jeux vidéo...

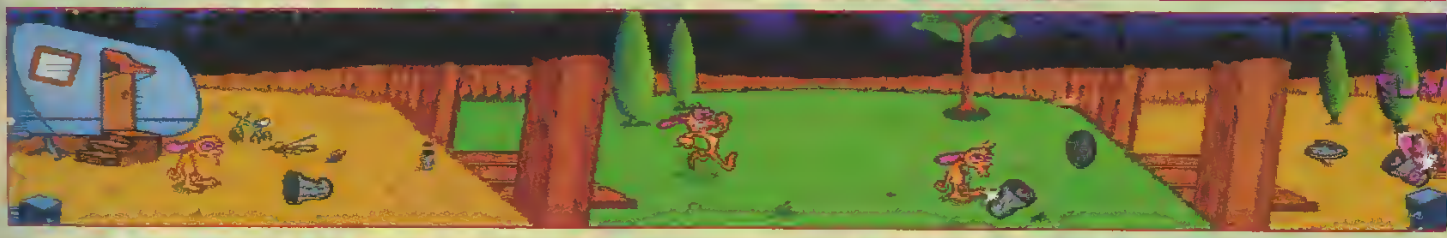
Regarder un épisode de « Ren & Stimpy » (le dessin animé), c'est plonger dans un univers absurde où plus rien n'a de sens. La démence y est reine, la démesure n'en finit pas. Le parallèle avec « Itchy & Scratchy », DA préféré de Bart et Lisa Simpson (vous savez, avec la souris qui s'amuse à trucider le chat. Un « Tom et Jerry » version hard) est évident. On retrouve dans ces deux productions le même humour incisif et sans concession principalement basé sur les actions délirantes des personnages principaux. Bref, en matant un épisode de « Ren & Stimpy », on ne peut que rire. Vous revenez d'un enterrement, vous venez de vous faire plaquer ? Quel que soit votre malheur, il ne pourra jamais être assez grand pour que ces deux énergumènes ne soient pas capables de vous arracher ne serait-ce qu'une ébauche de sourire. C'est leur grande force, et c'est pour ça qu'on les aime.

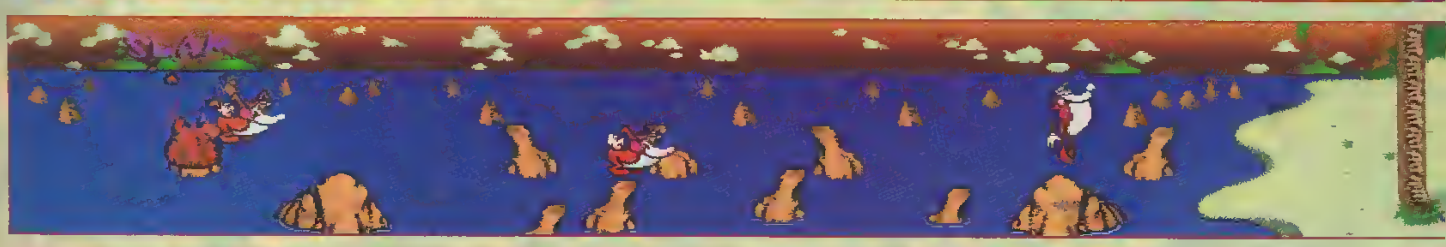
Aïe, aïe !... Un homme de la fourrière vient vous embêter avec son gros filet. Essayez d'éviter de finir dans ses rets.



EXPRESSIONS ET MIMIQUES

Ren et Stimpy savent se faire remarquer. Capables des pires grimaces, ils peuvent se gratter négligemment ou bien se mettre à cogner sur l'écran histoire de vous rappeler qu'ils existent.





Si le dessin animé est excellemment destroy, il n'était pas évident que le jeu inspiré de celui-ci le soit aussi.

TRANSFERT RÉUSSI

C'est une chose de se servir de personnages, mais c'en est une autre de réussir à transposer une ambiance particulière. Surtout qu'avec Ren et Stimpy, ce n'était pas simple. Miracle vidéo-ludique, l'alchimie a opéré. Des planches de dessin à

Le chef de la police se sert de son dévoué ami canin comme d'une matraque. A priori, le procédé est efficace.

l'étroitesse d'un port cartouche, le transfert est réussi. Nos deux héros n'ont rien perdu de leur personnalité explosive qui a fait le succès du DA. Ren a toujours l'air aussi allumé et Stimpy fait toujours office de brave toutou bedonnant. Ils disposent chacun d'une palette de mouvements différente et très variée. Ainsi, lorsque la situation l'exige, ils peuvent courir, sauter, frapper ou bien encore pousser quelque chose. Lorsque les coups volent bas, ils ont même la possibilité de ramper. Pour les aider certains bonus sont mis à leur disposition. L'arc, par exemple, se révèle particulièrement pratique pour toucher les adversaires à distance. Mention spéciale au bonus « castor », très original, qui est d'une efficacité rédoutable lorsqu'il s'agit d'entamer quelque chose à grands coups de dents. Enfin, on peut dire que l'interaction entre les deux personnages est totale (pour profiter pleinement de ce jeu, il faut jouer à deux) puisque l'un peut prendre l'autre sur ses épaules et s'en servir comme d'une masse. C'est ça l'amour vache.
Une des grandes particularités de Ren et Stimpy, c'est qu'il mélange plusieurs genres. Le jeu est plutôt

Entre les deux mon cœur balance

**Les deux héros du jeu ne sont vraiment pas des personnages comme les autres.
Tout d'abord, penchons-nous sur le cas de Ren. Cacochyme et égrotant, le pauvre animal est maigre comme un clou et arbore sur ses frêles épaules une tête d'héroïnomane défoncé à la coke comme on en voit rarement. Plonger son regard dans le sien équivaut à se risquer dans des limbes aux dimensions inconnues. Le shooté par excellence. Stimpy, lui, c'est le brave toutou de service. De grands yeux niais, un bon gros bide, une langue baveuse et pendante... Il semble prendre la vie comme elle vient et paraît satisfait de tout. Un état d'esprit presque enviable qui a le mérite de faire fi de toutes les prises de tête.
Totalement différents, Ren et Stimpy ont néanmoins en commun un sens de la dérision hors norme plus que destroy et un physique irrésistible avec lequel ils jouent à fond la carte de l'humour. Remarquez, quand on voit à quoi ils ressemblent, on se dit qu'ils n'avaient de toute façon pas trop le choix...**

Ren joue les Robin des bois, mais sa flèche (en fait une poule affolée) rate sa cible. Le monstre l'a évitée.

PEACE
Méfiez-vous : lorsque vous frappez votre partenaire, c'est vous qui perdez de l'énergie. Donc, keep cool.

NO DOG'S LAND
Dès qu'il sort de la caravane qui lui sert de demeure, Ren est assailli par des moustiques et plein d'autres vilaines bestioles. Comble du comble, il doit même se méfier des palissades. Quelle vie de chien...

AH, LES VACANCES...
Ambiance insulaire sous le soleil et les cocotiers. Mais ce stage n'est pas une partie de plaisir. Un volcan y crache de grosses roches enflammées et le moindre faux pas vous fait plonger dans l'eau humide de la mer.

C'est pas du travail bâclé, ça...

The Ren & Stimpy Show bénéficie d'une réalisation particulièrement soignée. Pour accoucher du bébé, trois boîtes se sont mises sur le coup : THQ, Nickelodeon et Sculptured Software. La première est surtout connue pour la médiocre qualité des softs qu'elle sort (là, elle a plutôt réussi son coup. On attend de voir ce qu'elle va faire d'Akira) et la deuxième, elle, n'est pas connue du tout (en tout cas elle porte un nom rigolo). Seule Sculptured Software l'est davantage puisque c'est elle qui s'est occupée du développement de Mortal Kombat II. Grâce à ces trois bonnes volontés réunies, la réalisation de Ren & Stimpy est impeccable : graphisme et animation sont nickel chrome et le son s'avère irréprochable. Mais ce souci de réalisation ne pouvait pas suffire. Il fallait également que le jeu en lui-même se révèle intéressant. En misant tout sur le côté loufoque et irrésistible qui caractérisait déjà le dessin animé, les concepteurs de Ren & Stimpy ont réussi leur pari. Bravo messieurs.

Profitez d'un moment de calme des deux singes pour récupérer la clé, au dessus, qui vous permet de sortir de la cage.

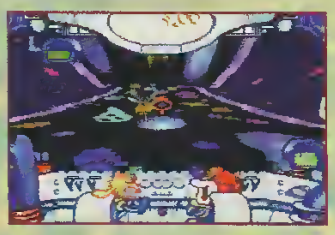
basé sur le style beat them up (avec des persos très cartoon qui vous assaillent), c'est vrai, mais certains passages font davantage penser à un jeu de plate-forme.

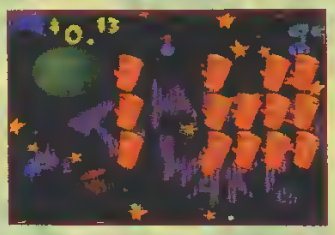
UN MÉLANGE DE GENRES

De plus, d'autres scènes, complètement différentes, voient nos deux compères aux commandes d'un vaisseau spatial. Là, on se retrouve en plein shoot them up. Enfin, encore plus fort, certaines phases de jeu destinées à vous octroyer des bonus sont de mini-Pacman ou Space Invaders. En proposant une variété aussi étendue de genres, les concepteurs du jeu ont résolu le problème latent de la lassitude. Voilà une idée originale et superbement exploitée.

The Ren & Stimpy Show bénéficie d'une ambiance qu'aucun autre jeu ne saura vous faire ressentir. Nos deux héros sont uniques, et nul ne saurait les égaler. Varié, prenant et plutôt jouable (tout n'est pas parfait, mais les commandes, en tout cas, répondent au quart de tour), ce jeu possède un panel impressionnant de qualités. Bref, Ren et Stimpy n'attendent plus que vous pour donner libre cours à leurs envies. Si vous voulez passer un bon moment, vous auriez tort de les bouder.

Chris,
encore beaucoup trop sage...





AUTRES GENRES

The Ren & Stimpy Show vous propose différents genres de jeux : Pacman, shoot them up... Ce jeu joue à fond la carte de la variété et de l'originalité. C'est une chose dont nous n'avons pas à nous plaindre.

THE REN & STIMPY SHOW

éditeur	THQ
genre	MULTIPLE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	3
difficulté	ASSEZ CORIACE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Un jeu fascinant où humour et drôlerie se taillent la part du lion. Ren et Stimpy étant inséparables, faites tout pour jouer à deux.

90%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 91%
Très « cartoon » et coloré. Normal, le jeu est tiré d'un dessin animé.

ANIMATION 93%
Déplacements fluides et mouvements des personnages naturels.

SON 90%
Les musiques sont assez variées et l'ambiance sonore réussie.

JOUABILITÉ 85%
Petit problème d'effet de profondeur. À part ça, R.A.S.

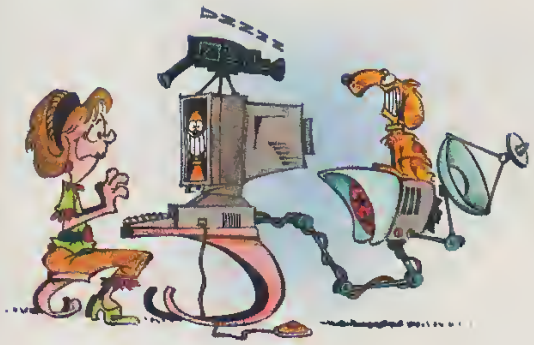
4e Salon International de la High-Tech de Loisirs

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94

PARIS - PORTE DE VERSAILLES

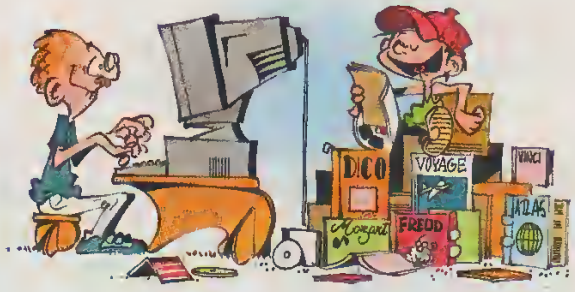
SUPERGAMES

AVEC EUROPE 1



+

+



+

=

L'Univers des Loisirs Multimedia

ORGANISATION : BLENHEIM, 70 RUE RIVAY, 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX • FAX : 47 56 11 90

TINY TOON ACME ALL-STARS

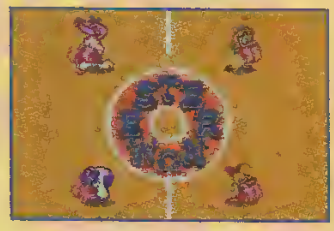
Adorables et dénués de complexes, les Tiny Toons nous reviennent dans un jeu placé sous le signe de la compétition sportive et de la bonne humeur. L'effort physique est de rigueur.

Tout le monde connaît maintenant les Tiny Toons. Ces adorables versions miniatures de Bugs Bunny, Daffy Duck et consorts font preuve d'un charisme irrésistible et d'un sens de l'humour aussi prononcé que celui de leurs aînés. Toujours prêts à faire les quatre cents coups, ils ont conquis des millions de teenagers et semblent promis à un bel avenir. En tout cas, on ne peut que le leur souhaiter.

En fin de partie, on peut deviner à l'expression des personnages qui sont les gagnants et qui vient de perdre.

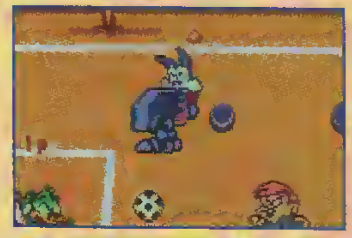
CONVIVIALITÉ AVANT TOUT

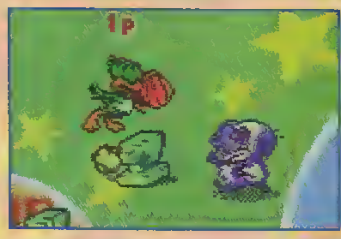
Avant de vous attaquer au jeu lui-même, vous devez bien entendu faire un choix entre différentes options. C'est là — ô surprise — que vous vous apercevez que le jeu propose en fait plusieurs disciplines. Ce Tiny Toon Acme All-Stars Adventures est en fait un multi-épreuves (je tiens à signaler que Acme, le nom du pays des Tiny Toons, signifie en français « phase de la maladie où les



OÙ EST L'ARBITRE ?

Dans le feu de l'action, les mêlées ne sont pas rares et les fautes nombreuses. Aucun arbitre n'est là pour les siffler. Lors des mi-temps, vous verrez un ballet de pom-pom girls.





symptômes morbides sont au plus haut degré d'intensité ». Il fallait le dire !). Deuxième bonne surprise, la possibilité de jouer jusqu'à quatre en même temps. On ne le répètera jamais assez, le jeu à plusieurs est souvent le gage d'une durée de vie importante et d'un plaisir de jeu optimal. Signalons enfin la présence d'un mode « story », dans lequel vous jouez seul et affrontez au cours de différents matchs les méchants.

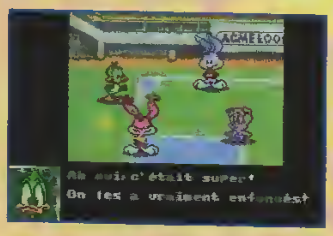
Douze personnages de la Warner vous sont proposés avant chaque match. Choisissez qui vous plaît pour votre équipe.

Pour en revenir aux différentes épreuves, penchons-nous tout d'abord sur les deux plus importantes : le foot et le basket. Pour le football, ce sont deux équipes de quatre joueurs chacune qui s'affrontent. Au niveau des commandes, tout a été fait pour que le game play se révèle simple, instinctif et agréable. Ainsi, deux boutons suffisent à effectuer toutes les actions (passes, shoots, tacles...). Le dernier bouton, quant à lui, sert à utiliser le super pouvoir de votre personnage (voir photos). Au basket, même chose (sauf que vous jouez à trois contre trois et que les tacles sont interdits, heureusement). Bref, sans avoir la prétention de rivaliser avec de réelles simulations (les meilleures du genre en tout cas), vous avez véritablement la possibilité de construire votre jeu. Ce basket et ce foot « tiny toonesques » vous promettent des parties de folie où les fous rires et les grognements rageurs sont garantis. Les mimiques des personnages (lorsqu'ils tombent, marquent un point...) sont vraiment très rigolotes et permettent de combiner le sérieux d'une compétition à une dérision certaine. Du grand art.

Une idée de génie

En inventant les Tiny Toons, les gens de la Warner ont eu une idée aussi simple que géniale.
Il est vrai, a priori, qu'il n'était pas très difficile de penser à redonner un second souffle à leurs personnages de dessin animé en les relookant beaucoup plus jeunes. Et pourtant...
Une fois l'idée trouvée, il a fallu l'exploiter correctement.
Là, tous les moyens disponibles ont été mis en œuvre pour que cette nouvelle génération remporte le même succès que celui de ses prestigieux aînés.
Ainsi, en plus d'une qualité de réalisation évidente (les dessins sont très réussis, un orchestre au grand complet s'occupe de la musique...), la série des Tiny Toons bénéficie d'un humour irrésistible capable d'enthousiasmer aussi bien les très jeunes que les adultes (je parle ici pour moi et me permets de me considérer comme un adulte. Merci de ne pas faire de réflexions). L'image simpliste de divertissement mièvre que l'on applique trop souvent aux dessins animés n'a vraiment plus lieu d'être avec les Tiny Toons.

Petite séance de bowling. Plucky, au lancer, se concentre au maximum pour faire tomber le plus possible de quilles.



STORY MODE

En mode « story », des écrans graphiques comme ceux-ci vous racontent l'histoire.

BOOSTEZ VOS PERSONNAGES !

Lors d'une partie, vous avez la possibilité de booster votre perso en appuyant sur le bouton C. Avec Babs, Buster et Beep beep, le résultat est le même. Ils se mettent à courir à toute vitesse et rien ne semble pouvoir les arrêter. Elmyra, elle, met hors d'état de nuire ses concurrents en les serrant amoureusement contre elle. Hamton de son côté a trouvé le truc puisqu'il se transforme lui-même en ballon (!). Fifi, la mouffette, utilise son odeur méphitique pour repousser ses adversaires. Taz, le diable de Tasmanie, a la possibilité de se transformer en tornade et de renverser tout sur son passage. Davantage attirés par les engins mécaniques, Montana Max et le Coyote se retrouvent aux commandes d'engins motorisés qui leur permettent d'écraser n'importe qui. Pour finir, signalons que Furrball joue les équilibristes sur son ballon, que Shirley lévite au-dessus de celui-ci, et que Plucky, qui a tout compris, s'envole carrément avec la balle dans le bec.

Familial, l'avis de Matt

« Foi de Matt (le Fou), je déteste les jeux de sport, à quelques exceptions près. Enfin, les simu sportives, devrais-je dire, dans lesquelles on se tue les doigts à faire sauter des petits bonshommes pixellisés et où l'on reste concentré deux heures dans un circuit chiant à mourir pour améliorer son temps de 0,0000001''. J'aime jouer aux jeux vidéo pour me détendre, me défouler ou rigoler. Et justement, Tiny Toons, même s'il a pour thème le sport, est de la race des Road Rash et autres Super Mario Kart : les joutes sportives n'y sont que prétexte à une rigolade. En plus, les épreuves sont variées et fun. Mes préférées ? Le foot (avec ses pouvoirs spéciaux) et le Montana hitting, défouloir jubilatoire. Bon, ce n'est pas le jeu de l'année, il est même nettement inférieur au Tiny Toons sorti l'an dernier (dont il reprend nombre de dessins et animations), mais il devrait faire un malheur dans les familles, grâce à la possibilité de jouer à quatre et au plaisir qu'il donnera aux plus jeunes et aux fans des Tiny Toons. »

Le Montana hitting est une épreuve qui se déroule dans la joie, la bonne humeur... et le désordre le plus complet ?

Les trois épreuves suivantes sont un peu plus anecdotiques. D'abord il y a le bowling. Vous choisissez votre position, définissez la vitesse et l'angle du lancer et n'avez plus qu'à prier pour que toutes les quilles tombent.

SUITE ET FIN

La partie se joue en cinq manches. Ensuite, il y a la course d'obstacles. Vous devez faire trois fois le tour d'un stade un peu spécial (avec des murs qui sortent du sol, des options spéciales...). Enfin, l'épreuve la plus idiote de toutes est celle du Montana hitting. Les têtes de différents persos sortent de multiples trous, dans le sol, et vous devez taper sur celle du furibond Montana avec un gros marteau tout rose pour marquer des points. Défoulant.

Ce Tiny Toon est un jeu bourré de qualités. Avec des personnages aussi craquants et pleins de vie, le plaisir de jouer est assuré. Côté réalisation, rien à redire. Si, juste une petite déception au niveau du son. Pour que tout soit parfait, il aurait fallu quelques voix digit (cris rageurs des persos ou encore commentaires sportifs). De plus, évidemment, on aurait aimé qu'il y ait davantage d'épreuves. L'être humain est un éternel insatisfait...

Chris,
tout émotionné par tant de mignardise.

LA COURSE D'OBSTACLES

Quatre personnages participent à la course d'obstacles. Sur celle-ci, pour vous aider, se trouvent des trampolines et certains bonus. Ramassez-les. Vous en aurez sûrement besoin pour gagner épreuve.

Megadrive
TINY TOON ACME ALL-STARS

éditeur	KONAMI
genre	SPORTIF
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

92%

en résumé

Un soft hyper fun très fidèle à l'esprit du dessin animé. Privilégiez le jeu à plusieurs : les parties sont toujours endiablées.

GRAPHISME 94%
Les décors sont réussis et les persos carrément irrésistibles.

ANIMATION 94%
Ça bouge vite, dans tous les sens, et sans ralentissement.

SON 80%
Si les musiques sont réussies, l'ambiance sonore l'est beaucoup moins.

JOUABILITÉ 95%
Des commandes simples qui répondent au quart de tour. Rien à dire.

100 95 80 75 70 65 60 55 50

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ
VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmetre

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmetre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marche d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 200 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES LA VIDEO PASSION

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR	599 F	399 F
CONSOLE GAME GEAR (avec Columns)	649 F	449 F

ADAPTATEUR JEUX MASTER 99 F — ADAPTATEUR SECTEUR 49 F
LOUPE GROSSISSANTE 69 F — BATTERIE PACK 6 HEURES 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	BATMAN RETURN	99 F	GLOBAL GLADIATOR	139 F
SHINOBI	79 F	MICKEY MOUSE	99 F	SONIC 2	139 F
WOLFCHILD	79 F	PREDATOR	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ALADDIN	299 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SHINING FORCE II	299 F
ASTERIX 2	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ITCHY & SCRATCHY	299 F	ROAD RASH	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GOLDEN AXE	59 F	SONIC	79 F	TENNIS ACE	99 F	MICKEY MOUSE	139 F
SHINOBI	59 F	SUPER TENNIS	79 F	SONIC 2	99 F	ASTERIX	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ALADDIN	299 F	ASTERIX 2	299 F	JUNGLE BOOK	299 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu 695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 449 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2 2990 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F — MANETTE 6 BOUTONS 99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE 299 F — ADAPTATEUR SECTEUR 99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	49 F	SONIC 2	139 F	MORTAL KOMBAT	249 F
STREET OF RAGE	79 F	TALESPIN	139 F	PSG FOOTBALL	249 F
ROBINSON BASKET	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F	STREET FIGHTER 2'	249 F
TERMINATOR 2	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	FLASHBACK	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPION	199 F	FIFA SOCCER	314 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	LANDSTALKER	314 F
KICK OFF	139 F	TEAM USA BASKET	199 F	NBA JAM	349 F
MICKEY & DONALD	139 F	ALADDIN	249 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON	TEL	SHINING FORCE II	449 F	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
SHAQ FU	TEL	SONIC & KNUCKLES	449 F	TITI & GROS MINET	469 F
JORDAN ADVENTURE	419 F	STREET OF RAGE III	449 F	DRAGON BALL Z	489 F
DUNE II	449 F	URBAN STRIKE	449 F	MAXIMUM CARNAGE	489 F
FIFA 2	449 F	L'ECOLE DES CHAMPIONS	469 F	NBA LIVE 95	489 F
LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	MORTAL KOMBAT II	469 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
NHLPA 95	449 F	MR NUTZ	469 F	FATAL FURY II (US)	549 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F — MANETTE 69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	69 F	JAGUAR XJ 220	249 F	ECCO THE DOLPHIN	279 F
AFTER BURNER III	249 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	SYLPHEED	279 F
BATMAN RETURN	249 F	SHERLOCK HOLMES	249 F	THUNDERHAWK	279 F
FINAL FIGHT	249 F	SONIC CD	249 F	NHL HOCKEY 94	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

FLASHBACK	299 F	FIFA SOCCER	449 F	MEGARACE	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	POWERMONGER	449 F
MICROCOSM	399 F	JURASSIC PARK	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
DUNE	449 F	MORTAL KOMBAT	449 F	NIGHT TRAP (VF)	499 F

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1490 F
CONSOLE CD ROM NEO GEO 3490 F
(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

GHOST PILOT	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
NAM 75	199 F	WORLD HEROE II	499 F
RIDING HERO	199 F	ART OF FIGHTING II	699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

ART OF FIGHTING	499 F	SAMOURAI SHODOWN	499 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SIDEKICK 2	499 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* 995 F — ARCADE CARD + 1 JEU 850 F
+ 500 JEUX DISPONIBLES
HU-CARD + CD ROM à partir de 69 F
MANETTE 69 F — QUINTUPLEUR 79 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS
Exemple de prix occasion :
JOHN MADDEN 199 F — TWISTED 199 F — NIGHT TRAP 279 F

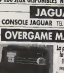
AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 1490 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX



La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!
Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo ! Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...

1590 F

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F
• RAMICARD à partir de 5 F
• PISTOLET LOCK ON 299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
• Pin's DRAGON BALL Z 29 F
(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

SUPER GAME BOY	449 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F	PACK BATTERIE (12H)	129 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	CASTELVANIA	99 F	MORTAL KOMBAT	175 F
CASTELVANIA	79 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
BATMAN	99 F	ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	POWER RANGERS	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F
PACMAN	199 F	SCHTROUMPFS	249 F	MONSTERMAX	269 F
DONKEY KONG	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	YOGI BEAR	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	TETRIS II	249 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F — GAME GENIE 199 F

SUPER PROMO JEUX US :

ADDAMS FAMILY	49 F	SUPER MARIO 3	49 F
DUCK TALES	49 F	ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US)	99 F

1 JEU DE NOTRE CHOIX À 39 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	STAR WARS	199 F	MEGAMAN 5	299 F
PACMAN	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	SCHTROUMPFS	299 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (occasion) + STREET FIGHTER II 499 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + STREET FIGHTER II TURBO 790 F
MANETTE SUPER 4 79 F — SUPER GAME BOY 449 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 99 F — 2 MANETTES INFRA ROUGE 299 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS 199 F — (+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

SUPER PROMO COOL SPOT (neuf) 199 F

SUPER PROMO STARWING (neuf) 149 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	WORLD LEAGUE BASKET	169 F	SUPER STARWARS	269 F
ULTRAMAN	99 F	ALIEN III	199 F	ZELDA III	269 F
F ZERO	139 F	ROAD RUNNER	199 F	FLASHBACK	299 F
R TYPE	139 F	ALADDIN	249 F	YOUNG MERLIN	299 F
JURASSIC PARK	169 F	MARIO ALL STARS	249 F	F1 POLE POSITION	339 F
MORTAL KOMBAT	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	DRAGON BALL Z	349 F
STARWING	169 F	SUPER MARIO KART	269 F	NBA JAM	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	249 F	STUNTRACE FX	449 F	SOCCER SHOOTOUT (US)	499 F
VIRTUAL SOCCER	249 F	SMASH TENNIS	469 F	SUPER STREET FIGHTER II (US)	499 F
MYSTIC QUEST	389 F	YOGI BEAR	469 F	F1 POLE POSITION 2	539 F
HUMANS	399 F	ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	NBA 95	539 F
PSG FOOTBALL	399 F	ROCK'N ROLL RACING	489 F	DRAGON BALL Z 2	549 F
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	419 F	BUGGS BUNNY	499 F	FATAL FURY II	549 F
EQUINOX	439 F	DESERT FIGHTER	499 F	MORTAL KOMBAT II	549 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	EMPIRE STRIKE BACK	499 F	SHAO FU	549 F
SUPER ADVENTURE II	449 F	FIFA SOCCER	499 F	ACTRAISER 2	TEL
SUPER HOCKEY	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F	DRAGON BALL Z 3 (JAP)	TEL
SUPER METROID + livre	449 F	MAXIMUM CARNAGE	499 F	PEPSI JAMMIT	TEL

Toutes les marques citées sont des marques déposées — Offre dans la limite des stocks disponibles — * OCCASION — ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE — RC Paris B 385 215 503

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

RAYON CD ROM PC & MAC CDI PHILIPS

+ 1000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM .... TEL BUR ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration . /
Signature ....

PLAYER 10/94

AGRESSORS OF DARK KOMBAT

Annoncer qu'un nouveau jeu de baston débarque sur Neo Geo tient maintenant de la redite lassante et répétitive. Pourtant, si ce genre de jeu prospère à ce point, c'est qu'il a ses amateurs.

Agressors of Dark Kombat : ADK. Associé à SNK, ADK (l'éditeur) s'est amusé à sortir un jeu reprenant ses initiales. Original. Surtout connu pour être le créateur de la série des World Heroes, ADK ne sort pas de son créneau et propose une nouvelle fois un jeu de baston. Sa particularité ? Être particulièrement sauvage et bourrin. Vu le style du jeu, c'est sans doute aussi bien.

UNE IMPRESSION MITIGÉE

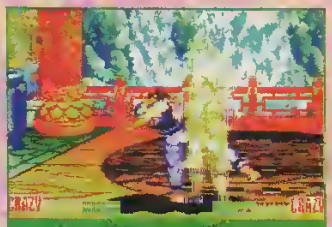
ADK (le jeu) part déjà avec un gros handicap. En effet, il ne propose que huit combattants. Depuis pas mal de temps, la moyenne dans ce genre de jeu est de douze. Bon. Deuxième sujet de désappointement, certains des personnages eux-mêmes. En effet, il apparaît peut-être original d'inclure un joueur de basket nain ou une gentille écolière en jupe écossaise au sein d'un jeu de combat, mais ça fait un peu déplacé (et puis lorsqu'ils vous battent, c'est deux fois plus énervant). Au niveau du jeu, une grosse surprise : l'absence de pouvoirs spéciaux à distance (genre boule d'énergie). Il n'y a ici que des coups au corps à corps. Voilà une particularité qui garantit un jeu constant d'attaques et de contre-attaques. Quelque part, ça n'est pas un mal. Le style de combat d'ADK est vif et

Fuma, le ninja du jeu, maîtrise parfaitement l'art du combat à main nue. Démonstration ici sur la personne de Gu.

La concurrence est rude

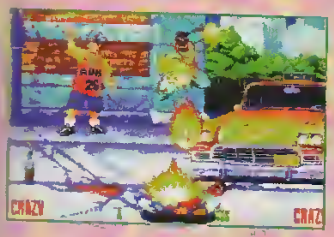
Dans l'univers résolument martial des jeux sur Neo Geo, ADK se trouve confronté à une concurrence rude et sans merci. D'abord, c'est indiscutable, il est enfoncé bien profond par Fatal Fury Special. Ce dernier propose en effet un panel de combattants deux fois plus important et une qualité de combat nettement supérieure. Même chose avec Art of Fighting 2, plus impressionnant et encore mieux réalisé. Même World Heroes 2 Jet, né lui aussi de l'association SNK/ADK, possède des qualités supérieures à cet Agressors of Dark Kombat. Tout ceci s'explique assez facilement. En effet, les concepteurs du jeu ont voulu innover en vous permettant de vous déplacer sur tout l'axe vertical du jeu, comme dans un beat them up. L'idée est originale mais pas plus intéressante que ça puisque les sprites des personnages ne sont gérés que de profil. Lorsqu'ils se croisent (l'un en bas de l'écran, l'autre en haut), ils ne peuvent pas se donner de coups. Dommage.

Petit problème incendiaire pour la petite Kisarah, qui perd tout à coup un peu de sa superbe et de sa dignité.



En se téléportant, Fuma peut éviter les coups. Il ne lui reste plus alors qu'à porter un coup en se rematérialisant.

Combat de bœufs entre Sheen, catcheur branché au jean déchiré, et Leonhalt, prolixe géant espagnol.



LES « FINISH »

Chaque perso dispose d'une super attaque qui tue net l'adversaire. Souvent très originale (Leonhalt se sert d'un tigre, Fuma utilise un bâton de dynamite...), elle tient davantage du gag clownesque que du coup fatal hyper impressionnant qu'on voit d'habitude.

Belle démonstration de force avec l'Espagnol qui, d'une seule main, soulève le pauvre Go complètement désemparé.

Vu cette photo, on peut se demander si on a affaire à un jeu de combat ou à une simulation de basket.

extrêmement brutal. Lorsque deux personnages s'affrontent, ils se jettent l'un sur l'autre en un clin d'œil. Les coups s'enchaînent alors à une vitesse incroyable et avec une violence inouïe. Le résultat est saisissant. Pour finir, je crois que la meilleure des phrases de conclusion se trouve sur la boîte de jeu elle-même : « Doté d'un style de lutte sans nuance, où tous les coups sont permis, ce jeu plaira à tous les amateurs du genre.» Tout est dit.

Chris ...

Les persos possèdent tous des mimiques assez amusantes. Mais en faisant l'imbécile, on prend souvent des coups.

Neo Geo

AGRESSORS OF DARK KOMBAT

éditeur	SNK/ADK
genre	SANS MERCI
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	3
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

en résumé

Une nouvelle apologie du bourrinage intensif qui permet à qui s'y essaye de mettre un petit moment son cerveau sur « off ».

GRAPHISME 89%
Du très bon, mais on a déjà vu mieux sur Neo Geo.

ANIMATION 95%
Le jeu est impressionnant de rapidité et de fluidité.

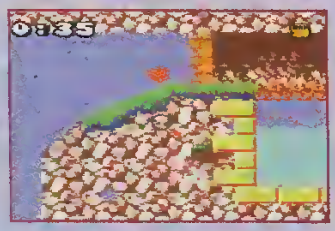
SON 88%
Les musiques d'ambiance sont réussies et les voix digit impeccables.

JOUABILITE 85%
Le game play est un peu nouveau et déconcertant, mais on s'y fait.

SUPER MORPH

Super Nintendo

Un petit garçon qui se transforme en nuage, en ballon, en boulet et même en goutte d'eau... mais où vont-ils chercher tout ça ? Enfin, examinons de plus près le cas de Super Morph, qui semble être un jeu très original.



Super Morph fait d'ores et déjà partie de la grande famille des jeux d'action/réflexion, comme, entre autres, The Lost Vikings, Krusty's Super Fun House, Lemmings... Après avoir subi la stupidité et l'inconscience d'une espèce de professeur Tournesol, vous vous retrouvez dans la peau d'un ballon qui peut à son tour se transformer en trois autres éléments : un boulet, une goutte d'eau et un nuage. Et pour reprendre forme humaine, il vous faut retrouver les rouages de la machine expérimentale.

Dès le premier niveau, on saisit la subtilité et l'ambiance générale du jeu. Il faut traverser des niveaux laby-

ZOOMER N'EST PAS JOUER !

Lorsque vous récoltez la carte, appuyez sur Select pour examiner le niveau en entier. Et si un passage ou une salle secrète vous intéresse, vous pouvez zoomer en appuyant sur les touches R et L. La map est très utile mais parfois difficile à trouver. Alors cherchez bien dès le début du stage.

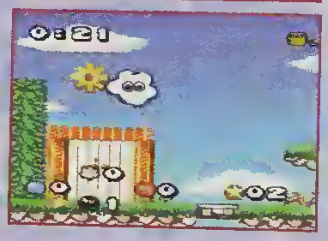
L'avis d'Archimède, jeune prodigue de 15 ans

Entre deux cours sur la fusion nucléaire des molécules et mon étude sur la reproduction des pingouins déportés en Amérique du Sud, je m'octroie de temps à autre une petite partie sur la console débilisante de ce grand dadais de Barnabé qui se trouve être mon frère. J'avais pour habitude de le voir toujours pratiquer les mêmes jeux : on tire partout, on tue tout le monde et on ramène la princesse à son paternel dans l'espoir qu'il vous donne sa main. Faut dire que mon frangin, ce n'est pas une lumière. Huit tentatives avant de décrocher, enfin, son baccalauréat. Mais là je suis cloué. Avec Super Morph, j'ai vu la tache des examens, le nul absolu, le Leconte des études, bref, j'ai vu Barnabé réfléchir !

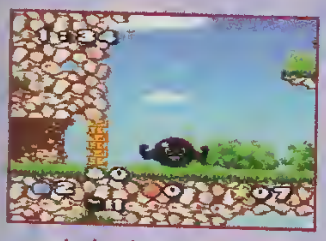
Ce qui ne peut vouloir dire qu'une seule chose : Ce jeu n'est vraiment pas comme les autres. Hé ! Barnabé, cinq plus cinq ça fait combien ?... Bon, ben c'est pas encore gagné. Allez, va donc faire joujou !

A partir de cette carte, vous choisissez votre prochaine aventure. Il faudra remplir tous les espaces vides par les rouages.

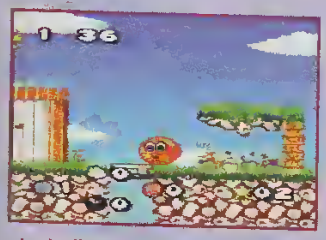
SUPER MORPH



Le nuage vous permet — ô surprise — de voler. Mais il peut également passer au travers de certaines choses et se transformer en goutte d'eau. Méfiez-vous du feu et des ventilos qui lui sont fatals.



Le boulet est indestructible. Il peut défoncer les murs, passer dans le feu ou sur les ronces. Seul problème : il coule dans l'eau et ne peut pas sauter. Nobody's perfect !



Le ballon rebondit, flotte et roule partout. Mais attention, les ronces, les flammes et les piquants le font exploser. C'est tout de même une des meilleures transformations.

La goutte d'eau passe sur tous les obstacles (feu, ronce...) mais elle reste souvent coincée lorsqu'elle roule dans une cuvette. Et évitez de tomber dans l'eau, ce serait votre fin.

éditeur	SONY
genre	ACTION/REFLEXION
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	VA SAVOIR !
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

En résumé

Si vous aimez vous prendre la tête, Super Morph est pour vous. Une dose de réflexion, une pincée de dextérité et une louche d'humour.

Labyrinthiques et truffés d'obstacles. Bien sûr, vous ne pouvez pas vous transformer à volonté, ce serait trop facile. Non ! En fait, vous disposez d'un quota de transformations et d'un nombre limité de nuages, ballons, etc. Il faut donc bien observer ce qui vous entoure pour utiliser au mieux vos mutations. Le jeu paraît simple au début, mais plus on avance et plus on met de temps pour parvenir à sortir du niveau. Et n'oubliez pas que vous jouez contre la montre, alors ne perdez pas trop de temps à examiner la carte du niveau (voir « Zoomer n'est pas jouer »).

Pour une fois, vous ne rencontrerez pas d'ennemis. Les obstacles qui entravent votre route sont naturels (ronces, feu, eau...). La simplicité des commandes (chaque bouton du pad correspond à une transformation) place la cartouche à portée de tous. Si Super Morph ne révolutionne pas le genre, c'est un jeu très sympa.

El Didou.
On m'appelle ?

GRAPHISME — 85%
Un peu genre dessins pour enfants. C'est bon, ça repose. « Heal the world ».

ANIMATION — 85%
Ça roule, ça rebondit, ça flotte et ça coule sans problème. Magique, non ?

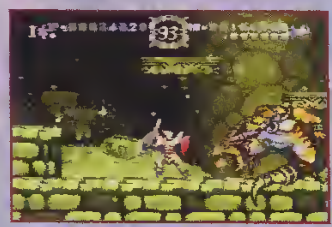
SON — 75%
Rien de particulièrement remarquable. T'as quoi comme disques chez toi ?

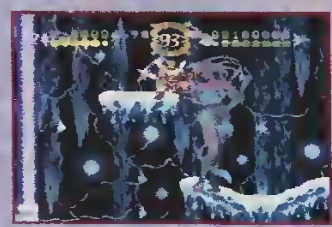
JOUABILITÉ — 90%
Extraordinaire ! C'est hyper jouable et donc très agréable à manipuler.

ACTRAISER 2

Super Nintendo

Actraiser 1 a marqué les esprits en faisant agréablement cohabiter les scènes de baston et de stratégie. Le second volet se trouve amputé de ce dernier élément, pour devenir un jeu d'action à 100 %. Fera-t-il le poids face à son prédécesseur ?





Dans le premier épisode, vous aviez éliminé Tanzra, qui terrorisait la population de votre royaume. Ressuscité, il recommence, évidemment ! Vous repartez donc en guerre, afin de lui remettre une branlée. Seulement, cette fois-ci, vous avez affaire à un jeu d'action très axé plate-forme (voir encadré). En contrepartie, les concepteurs ont amélioré la réalisation, notamment les graphismes et les aptitudes du perso. Les treize niveaux sont magnifiques et très variés : on évolue sous terre, sous l'eau (!), dans les flammes et dans les airs ! Hé oui, désormais notre héros peut même voler ! Bref, ce jeu aurait pu être formidable, mais...

DES SORTS POUR S'EN SORTIR

Évitez d'utiliser vos sorts pour éliminer de simples monstres. Économisez-les plutôt pour les boss de milieu et de fin de niveau. Car si, grâce à la magie, on s'en sort facilement, ce n'est pas le cas avec une simple épée. La technique consiste alors à « foncer dans le tas » en espérant que le monstre mourra avant vous !

La fin des fins stratèges

De Actraiser 1 à Actraiser 2, la phase « stratégie » — qui s'apparentait (de loin) aux jeux type Populous et Sim City dans lesquels vous gérez une population urbaine — a disparu. Soyons réalistes, le mot stratégie était un peu fort pour une action aussi dépouillée et linéaire, des choix tellement évidents. Mais justement, c'était cette simplicité qui rendait la gestion tactique aisément accessible et plutôt agréable. Et puis l'alternance de la phase « stratégie » avec la partie baston était originale et intéressante. La rédaction est divisée quant à l'importance de cette perte. Une chose est sûre cependant : le jeu en devient bien plus classique. la seule originalité de cette nouvelle version, c'est que l'on peut survoler des niveaux en nuage (avec explication du scénario en français), avant de plonger grâce à un zoom au cœur de l'action.

Les niveaux du jeu sont graphiquement très variés et reprennent les quatre éléments : l'air, la terre, l'eau et le feu.

ACTRAISER 2

éditeur
ENIX

genre
TIR/PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
INFINI

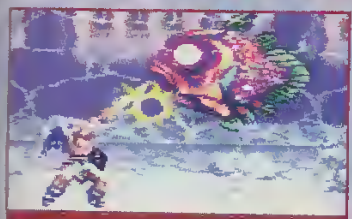
difficulté
DIFFICILE

durée de vie
MOYENNE

prix
S B C D E F

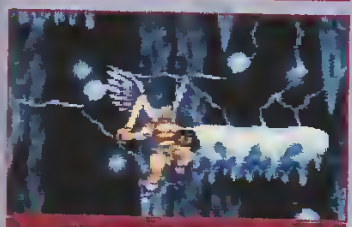
PLAYER FUN 80%

LES MOUVEMENTS DANS LE VENT

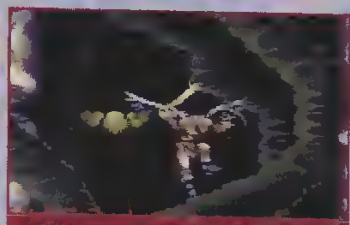

Frapper, frapper, frapper !

Embrocher les monstres.

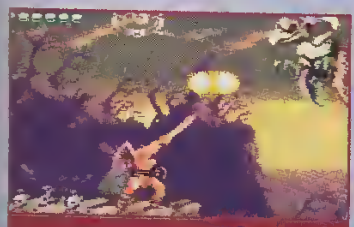
Se protéger avec le bouclier.


Faire un double saut.

Voler ! Ou plutôt, planer.

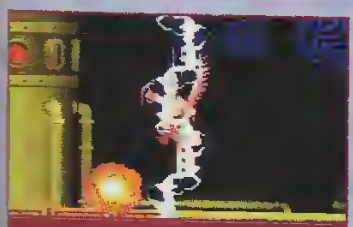

Freiner sa chute aérienne.

LES SORTS

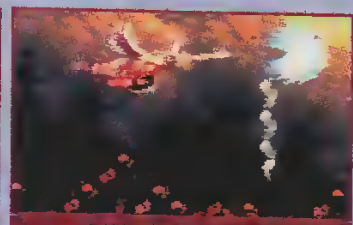

Pelote basque.

Briquet de poche.

Oiseau de feu.


Coup de foudre.

Feu d'artifice.


Shoot them up.

en résumé

Un bon jeu qui aurait pu être un grand hit. Mais l'absence de partie stratégie en décevra certains, et tous seront déconcertés par une jouabilité louche.

... que la jouabilité est frustrante ! Certes, le héros dispose de nombreux mouvements mais toutes les commandes se font avec deux boutons ! En clair, on s'emmêle les pinceaux !

JOUA(DÉ)BILITÉ

C'est ennuyeux pour déclencher un sort ! En plus, le héros se déplace lentement, contrairement aux ennemis qui en profitent pour se ruer sur lui, expulser des plates-formes, ou apparaître là où il se trouve. Et puis les combats sont étranges car, à chaque coup infligé, les monstres clignotent et se figent. Enfin, le programme gère parfois mal ce que l'on appelle « les détections de collisions » avec les plates-formes, voire le vide (si tu sors de l'écran, t'es mort !). Résultat de tout ceci : on doit avancer très (trop) prudemment... et on s'en prend plein la tronche ! Dommage. Globalement, Actraiser 2 reste un bon soft mais il ne jouera pas dans la cour des grands.

Bubu,
est déçu quoi !

GRAPHISME 95%
Les graphismes sont vraiment différents à chaque niveau, et très beaux en général.

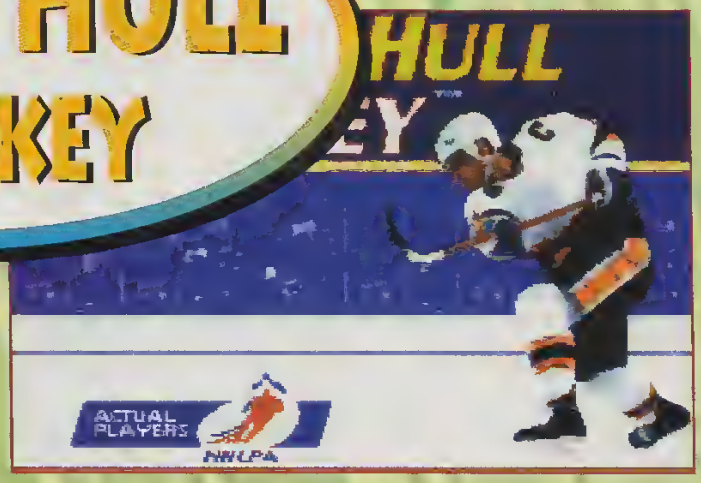
ANIMATION 80%
Détaillée mais lente pour le héros. Rapide mais dépouillée pour les ennemis.

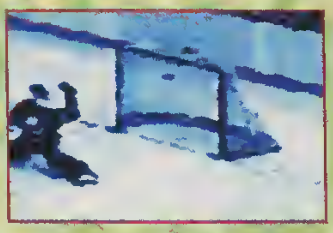
SON 85%
Les bruitages sont nuls ! Par contre, les musiques sont lyriques, mais glauques.

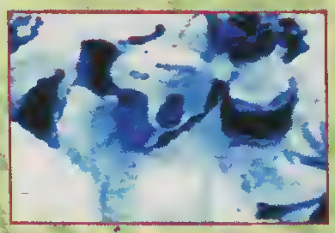
JOUABILITÉ 70%
Délicate. Le héros est lent autant que pataud et les combats sont bizarres.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

BRETT HULL HOCKEY







VIDÉO D'INTRO
L'intro est agrémentée de très courtes séquences vidéo en noir et blanc. Pas mal pour un support cartouche.

Tiens, tiens... il semblerait qu'en matière de hockey sur glace le monopole de la série NHL touche à sa fin.

Autant le dire tout de suite, faire mieux que NHL Hockey est une mission quasi impossible. Plutôt que de se heurter à un jeu confortablement installé sur le marché, Accolade a donc décidé de faire une simulation de hockey différente. Brett Hull Hockey se démarque par une réalisation reposant essentiellement sur le mode 7 de la Super NES.
À l'instar de son seul concurrent actuel, ce jeu a aussi obtenu une licence de la NHL. On retrouvera les principales équipes de la ligue nationale américaine, avec leurs joueurs.

A l'approche de l'hiver la concurrence arrive en masse. En attendant Super Hockey, voici Brett Hull.

Entre-deux de mise en jeu. La conquête du palet est un élément déterminant pour la victoire.

Lorsque, pour le première fois, on met le patin sur la glace, on est immédiatement surpris par les qualités sonores des commentaires du speaker. On a, à première vue, davantage l'impression d'être là pour assister à un match de hockey que pour tenir la vedette. Une fois les commentaires appréciés et désactivés (ils sont rapidement saoulants), on peut alors entrer dans le vif du sujet. Comme pour toutes les simulations, sportives ou non, il convient de se familiariser avec les commandes. Brett Hull offre la possibilité de jouer dans un

BRETT HULL HOCKEY

éditeur
ACCOLADE/SONY

genre
SIMU. SPORTIVE

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
NON

difficulté
MOYENNE

durée de vie
ASSEZ LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 75%

LES PLAY-OFFS

Comme dans beaucoup de simu. ayant pour thème des sports américains, on retrouve les inévitables play-off. Ces rencontres se déroulent au meilleur des 3, 5 ou 7 matchs.

Si vous activez l'option « changements de lignes », vos joueurs seront alors sujets à la fatigue.

Esprit typiquement arcade ou en mode simulation pure en activant les fautes, les hors-jeu, les changements de ligne, etc. C'est dans ce dernier mode que le jeu devient intéressant surtout si vous jouez les play-offs ou à deux joueurs. Toutefois, même si cette simulation est prenante, elle n'en est pas pour autant parfaite principalement au niveau du graphisme. Bref, globalement, Brett Hull Hockey est une bonne petite simulation de hockey, mais pas foncièrement indispensable...

Wolfen

en résumé

Brett Hull est une simulation de hockey pas évidente d'accès. Il faut être soit motivé soit connaisseur pour l'apprécier.

79

MAGNÉTOSCOPE INCORPORÉ

L'option magnétoscope permet de revoir au ralenti certaines actions trop rapides. Avance et retour rapide, arrêt sur image, rien ne manque.

Des stats en pagaille

Le Hockey n'est pas uniquement un sport de brutes épaisses. C'est aussi et surtout des tonnes de chiffres. On n'échappera donc pas aux traditionnelles statistiques qu'affectionnent tant les Américains. Mais il y a aussi des données utiles puisque vous pouvez éditer vos propres lignes d'attaque ou de défense en fonction des caractéristiques individuelles des joueurs. Cela vous permettra de personnaliser votre équipe et de créer des lignes qui entreront en scène lors de situations particulières.
Par exemple : si deux de vos joueurs sont temporairement exclus et que l'adversaire s'installe tranquillement dans votre zone de défense, faites alors entrer une ligne de gros balèzes qui feront un grand ménage.Ou bien, dans le cas d'une supériorité numérique, appelez en renfort des joueurs vifs et rapides afin de déborder l'adversaire.

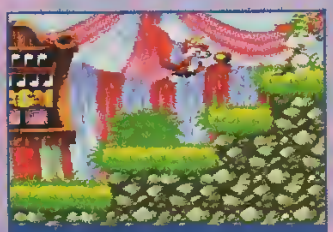
GRAPHISME 75%
C'est parfois un peu fouillis, mais on se laisse vite prendre par l'action.

ANIMATION 80%
L'utilisation du mode 7 aurait pû être un peu mieux gérée.

SON 94%
Sur la glace, c'est moyen, mais les commentaires digitalisés sont une pure merveille.

JOUABILITÉ 78%
Après les tâtonnements du début, ce n'est pas mal du tout.

MISTER NUTZ


Quand on vous disait que les graphismes sont magnifiques. Mister Nutz fait concurrence aux productions Disney.

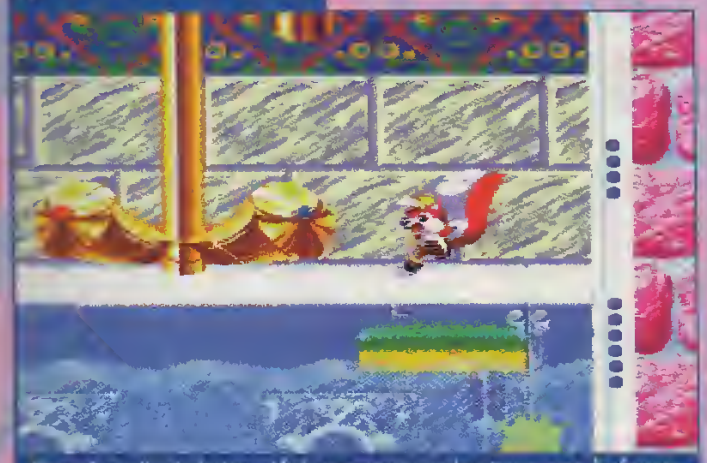
Ne vous fiez pas uniquement aux graphismes tout en rondeur et à l'air mignon de ce petit écureuil. Sous ses apparences bon enfant, Mister Nutz est un vrai jeu ! Petits joueurs s'abstenir.

Pour la petite histoire, il faut savoir que Mister Nutz est d'abord sorti sur Super Nintendo. Cette version Megadrive est d'ailleurs quasi identique, à quelques détails et effets spéciaux près. Vous aurez même droit à des codes en rab. C'est beau, les couleurs pètent de mille feux, et jouabilité et réalisation ne souffrent d'aucune faiblesse.

CLASSIQUE MAIS CLASSE

Mister Nutz est un jeu de plate-forme. Un vrai de vrai, avec ses séquences d'agilité et ses vies sup planquées. Chaque monde est formé de plusieurs niveaux se déroulant dans un même univers graphique et sonore, avec les inévitables boss de fin de monde. Malgré cette accumulation de clichés, les programmeurs ont su y mettre assez de cœur et de tripes pour continuellement nous étonner... et nous captiver. Car si l'univers de l'écureuil rouge se démarque par son apparente douceur (couleurs acidulées, rondeurs « cartoon », musique douce...), il rejoint le podium des grands jeux de plate-forme grâce à sa constante inventivité et à la richesse des astuces rencontrées.

Plus un jeu est riche en astuces et en passages secrets, plus sa durée de vie sera importante. Revenir en arrière pour chercher des warp zones,


Dans la salle de bains, déplacez-vous sur les tampons à récurer. Et attention au robinet qui va s'ouvrir.

Cocorico !

Alors que le cinéma français est de plus en plus mal perçu à l'étranger (enfin, on pourrait même dire qu'il n'est plus vu du tout), que la musique de chez nous n'arrive toujours pas à passer les frontières, la France se fait remarquer par la qualité de ses jeux vidéo.

Spécialistes des magnifiques aventures de science-fiction (Another World, Flashback, Dune Mega CD...), les programmeurs et artistes français se sont fait un nom (Eric Chahi et Frédérick Raynal en tête) et ont imposé un style. Aujourd'hui, la « french touch » s'étend à d'autres domaines, comme le prouve Mister Nutz, ce superbe jeu de plate-forme créé par Pierre Adane et Philippe Dessoly (avec une mention spéciale pour la musique de Raphael Gesqua). Tiens, une petite remarque, en passant : le cinéma et la musique française sont soumis à toutes sortes de quotas, de lois bizarres, et d'aides gouvemementales patemalistes. Ce qui n'est pas (encore ?) le cas des jeux vidéo. Alors, quelles conclusions en tirer ?

Le premier boss est une énorme araignée qui adore dévorer ses congénères. Sachez aussi que le dernier boss est un yéti.

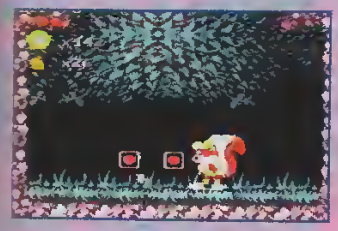
La chaumière de la sorcière. Le gros problème pour y entrer, c'est de trouver l'interrupteur qui libèrera la clé.

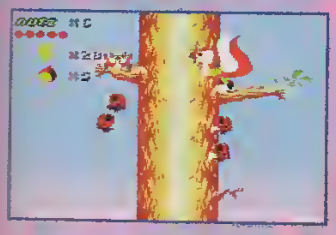
MISTER NUTZ

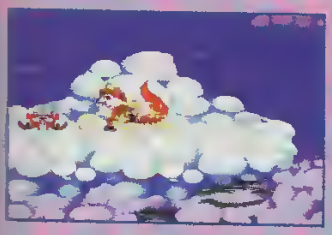
éditeur	OCEAN
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	

94

PLAYER FUN 95%







Dans Mister Nutz, on se fait même les muscles. Poussez la chaise pour pouvoir atteindre la table. Malin, non ?

Dans la chaumière, il faudra trouver comment attrapper la coupe. La boire rend Nutz tout petit petit....

MISTER NUTZ AU PAYS DES ASTUCES

Ce jeu-là, c'est vraiment le paradis de l'astuce. Voilà une caverne secrète, une vie supplémentaire planquée sur un arbre, un interrupteur perché dans le vide, la clé ouvrant la chaumière de la sorcière et un autre 1up reposant sur des nuages. Maintenant que vous savez tout, il ne vous reste plus qu'à trouver leur emplacement. Bon courage !

trouver la seconde sortie du niveau, dénicher un levier pour actionner un mécanisme, voilà le genre de problèmes qui se poseront à vous dans Mister Nutz. De plus, le but du jeu n'est pas juste de finir un niveau, mais aussi d'y trouver toutes les pièces cachées. Et suffisamment bien dissimulées pour vous rendre fou, mais heureux, d'avoir trouvé un jeu digne de ce nom. Mister Nutz est un top, un vrai !

Matt le Fou,
à poil...

Comme toujours dans ce type de jeu, on a droit au monde de neige. Du classique, mais de grande qualité.

en résumé

Magnifique, bourré d'idées et truffé d'astuces, Mister Nutz est beaucoup plus qu'un simple jeu de plate-forme supplémentaire. Difficile de passer à côté !

GRAPHISME — 93%

Mister Nutz rivalise avec les productions Disney. On peut rêver d'un dessin animé ?

ANIMATION — 90%

Tout bouge vite, et bien, dans Mister Nutz... Comme dirait Bart : « No problemo ! »

SON — 87%

La bande-son propose de vrais thèmes, et de superbes mélodies.

JOUABILITE — 92%

Sans problème, même si l'utilisation du paddle six boutons n'a pas été prévue.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

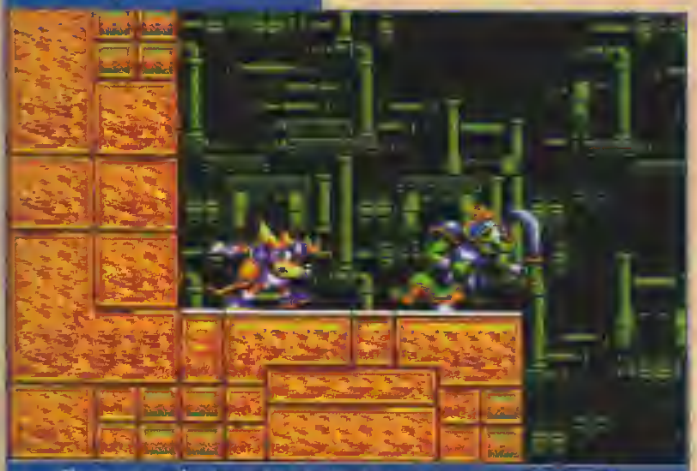
SPARKSTER

Sparkster, cette espèce de truc-chouette aux allures de marsupilami, fait sa rentrée sur Megadrive pour un second épisode haletant, Rocket Knight Adventure 2. « Let's go man ! »

Si vous possédez une Megadrive, il est impensable que vous ne connaissiez pas Sparkster. Cette nouvelle mascotte de Konami a en effet vu le jour sur cette console et le moins que l'on puisse dire c'est que ce fut un enfant prodigue. Il revient pour le plus grand plaisir de ses fans.

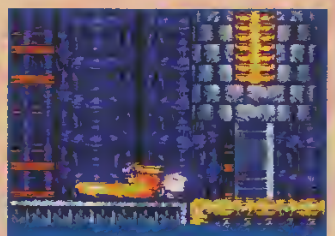
LA FUSÉE VIVANTE !

Sparkster dispose toujours de son réacteur qui lui permet de se déplacer à une vitesse supersonique et d'explorer les niveaux recélant de pommes, de bananes et autres diamants. Une des rares différences avec le premier épisode vient du fait que ce réacteur (maintenant modernisé) se recharge tout seul après utilisation. Pratique, non ? Toujours au chapitre des nouveautés, lorsque vous amassez dix diamants bleus, une loterie vous offre une pomme, une vie, une sale bombe, enfin bref, c'est une loterie quoi ! Malgré tout, ce second volet reste vraiment moins bon que le premier. Preuve en est qu'une bonne recette ne marche que si l'on y met les bons ingrédients. En effet, ici, les graphismes sont nettement moins beaux, les sprites moins travaillés et les boss moins originaux que dans Rocket Knight Adventure. Il manque de panache. Certains niveaux se traînent en longueur et deviennent vite lassants (notamment la scène où l'on est


C'est pas très fair play de lutter un monstre par derrière mais bon, ils vous le rendent bien. Alors...

Une faiblesse chez Konami ?

C'est la question que l'on serait en droit de se poser en jouant à Sparkster. Le jeu comporte quelques petites faiblesses, notamment au niveau de la jouabilité (est-ce à cause du paddle Megadrive pas toujours très précis ?). Plus gênant : le dosage de la difficulté. Trop facile en mode Easy, le rajout de niveaux et de boss en mode Normal rend, cette fois, le jeu un peu trop difficile. L'idée est bonne mais il y a trop de décalage entre les niveaux composant les mondes (on passe de deux à quatre). Et puis, il faudra vous accrocher pour avoir les mots de passe. Plus étonnant encore : la différence entre Rocket Knight Adventure et Sparkster (qui, je le rappelle, est la suite). Un fossé les sépare. N'allez pas en déduire que Sparkster n'apporte pas son lot de nouveautés mais je pense que l'on était en droit d'attendre un jeu au moins aussi bon que le fut le premier qui, d'un niveau sur l'autre, étonnait le joueur par une débauche d'effets spéciaux rarement vus sur une Megadrive.


Avec l'option Flamme, votre épée est sacrément boostée. Très pratique contre certains obstacles.

Renvoyez à ce sale boss les espèces de scies qu'il vous balance. Pas bien dur mais un peu longuet.

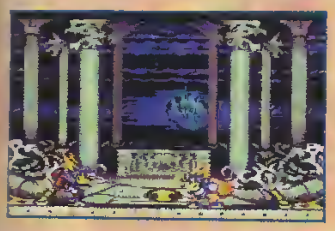
Le dirigeable géant est un niveau particulièrement moche. Non mais, vous avez vu comment c'est hideux, beuuurk !

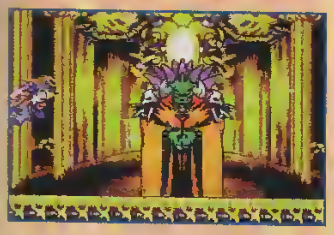
SPARKSTER

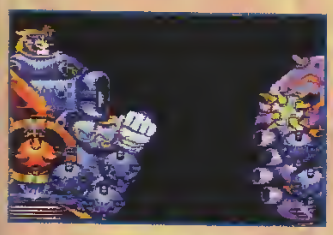
éditeur	KONAMI
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	4
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

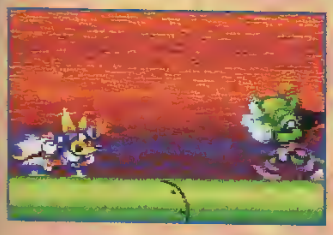
PLAYER FUN 75%

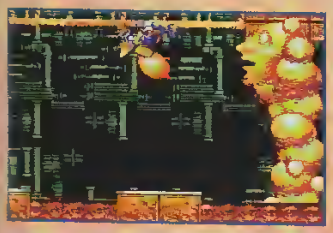
85%





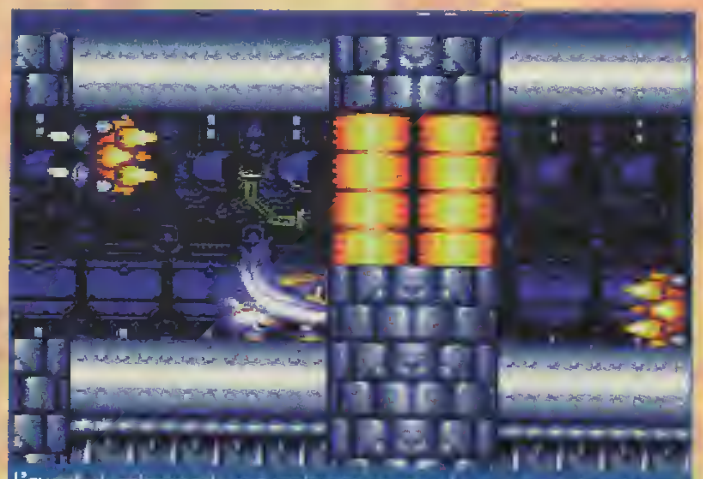






DEVINEZ QUOI ?

Vous avez deviné qui se trouve sur les photos ? Non ? Regardez mieux : la taille des sprites, leur disposition, leur isolement. Ce sont les boss bien sûr et comme y en a un paquet, je n'ai pas résisté à l'envie de vous placer cette petite photo de famille.

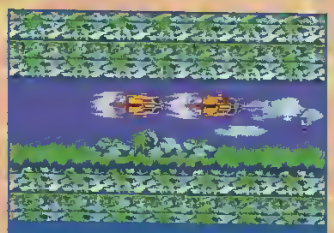


L'avant-dernier mode est vraiment costaud avec ces sales visions qui vous chopent plus vite que l'éclair.

Ces affreux robots géants ne sont pas très résistants à vos attaques. Par contre, il y en a un paquet.

dans un robot géant). En contrepartie, le réglage de la difficulté vous offre des niveaux supplémentaires. Quant aux mots de passe, leur principale utilité est de vous permettre de faire quelques pauses tilleul-menthe pour vous décontracter après un niveau bien costaud. Sparkster reste donc un jeu de plate-forme technique et amusant, même s'il a moins de pêche que Rocket Knight Adventure.

Stef le Flou,
« Moi j'ai pas de réactions. »



Le premier niveau se déroule dans un joli décor champêtre, bourré de ruines. Les petits passages secrets abondent.

en résumé

Rocket Knight Adventure 2 est un ton en dessous de la première version et ce, à tous les niveaux. Mais j'l'aime bien ce petit truc-chose à réaction.

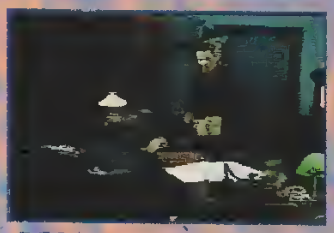
GRAPHISME — 80%
Moins beaux que le premier épisode, les graphismes restent variés malgré tout.

ANIMATION — 85%
Pas de problème même avec de gros sprites ! Peu d'effets délirants.

SON — 80%
Les ziques sont sympa et collent à l'action. C'est l'essentiel, n'est-ce pas ?

JOUABILITE — 80%
Bonne, Konami oblige. Mais la prise en main n'est pas immédiate.

DRACULA UNLEASHED

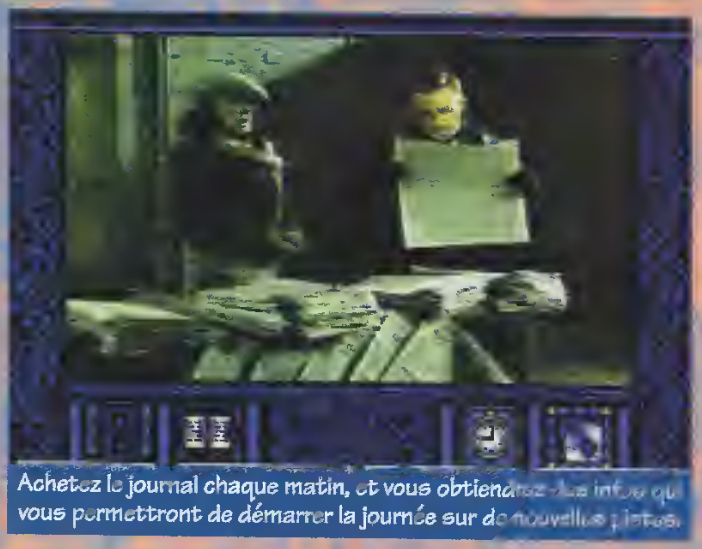


DE LA MAIN À LA MAIN
Pour utiliser un nouvel objet, placez-le dans votre main sur l'écran d'inventaire avant d'entrer dans un nouveau lieu... Pas très pratique !

Qualifier Dracula Unleashed de film interactif, c'est un peu exagéré. Mais ce petit jeu au scénario remarquable (hélas entièrement en anglais) constitue déjà un pas dans la bonne direction ! Ah s'il y avait une VF !

Alexander Morris n'a pas de bol. Venu à Londres pour enquêter sur la mort mystérieuse de son frère, il tombe amoureux d'une jeune fille dont le père meurt soudainement. Comme si ça ne suffisait pas, la jeune fille s'appelle Anisette (c'est déjà mieux que Ricard ou Heineken !). De plus, on retrouve depuis quelques jours des cadavres décapités et vidés de leur sang (beurk !). Pour résoudre ces enigmes, vous pouvez vous déplacer en fiacre, en sélectionnant un des lieux notés sur votre carnet d'adresse. Une fois sur place, vous aurez droit à une petite séquence vidéo tournée avec de vrais acteurs. Les décors et les costumes font parfois penser à ceux d'un épisode des « Mystères de l'Ouest » tellement ils sont cheap (deux tabourets, une balustrade et trois figurants à moumoutes), mais l'ambiance sonore, renforcée par d'inquiétantes musiques, vous plonge vraiment dans l'atmosphère oppressante de l'Angleterre victorienne.

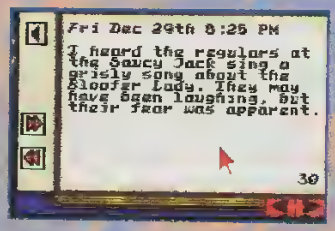
Dans certaines scènes, vous pourrez glaner des indices, obtenir de nouvelles adresses, et même parfois récolter quelques objets qui vous

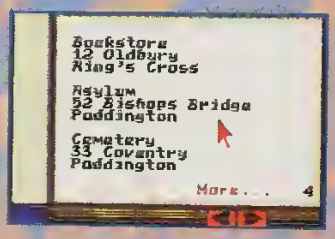


Achetez le journal chaque matin, et vous obtiendrez des infos qui vous permettront de démarrer la journée sur de nouvelles pistes.

LES PAROLES S'ENVOLENT...

Après chaque séquence vidéo importante, vous avez la possibilité de prendre des notes dans votre journal... Un gadget utile pour ceux qui comprennent mieux l'anglais à l'écrit qu'à l'oral !





Votre fiancée a les crocs... Et, pas de veine, elle semble avoir une dent contre vous ! C'est le moment de vous faire du mauvais sang

seront utiles ailleurs. Le programme gère les différents moments de la journée... Pas question d'aller à la poste à 2 h du matin, par contre, une visite à l'asile vers minuit sera fructifiante. La nuit, rentrez chez vous pour dormir, car vos rêves pourront vous révéler de précieux indices. Le CD est parfois lent, le système de jeu vraiment pas ergonomique, et l'interactivité assez limitée (côté dialogues notamment). Pourtant, on tombe vite sous le charme de ce jeu au scénario bien ficelé !

Little Big Marc,
mordu de Dracula.

éditeur	SEGA
genre	FILM (PEU)INTERACTIF
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

84%

en résumé

Oubliez les images floues et l'ergonomie douteuse, laissez-vous emporter par l'ambiance, et vous passerez de sacrés bons moments !

ALLONS DONC À LONDON !

Visite touristique de quelques endroits folkloriques : le club privé, la taverne, la librairie, la poste, et, déja plus inquiétants, le cimetière et l'asile.

Le théorème de Lova Moore....

« On ne peut pas être à la fois beau et intelligent », c'est le triste axiome auquel semblent obéir la plupart des jeux sur CD.
Grâce à son scénario raffiné, Dracula Unleashed se hisse un peu au dessus de la concurence, mais une fois de plus, les programmeurs ne se sont pas foulés pour la jouabilité et le système de jeu. Des éléments indispensables, comme l'heure ou l'objet que vous tenez dans la main devraient être affichés en permanence, alors qu'il faut aller les pêcher dans des menus pas toujours immédiatement accessibles. De même, le calcul des temps de trajet aurait du être integré aux déplacements en fiacre, plutot que perdu dans un autre menu. Autre aberration, le marque-page « balladeur » qui se déplace d'un cran à chaque fois que vous tournez une page de votre carnet d'adresse devient vite énervant !

GRAPHISME 76%
Pour éviter d'avoir l'impression de regarder Canal+ codé, jouez loin de votre télé !

ANIMATION 90%
Quand ça bouge, on voit moins les pixels. C'est ce qui sauve le jeu.

SON 95%
La musique d'ouverture, la musique d'ambiance, et les dialogues sont excellents.

JOUABILITÉ 62%
Lent, mal foutu et parfois pénible, le système de jeu semble avoir été baclé !

SONIC TRIPLE TROUBLE

Sonic est indéniablement la mascotte de Sega. Alors que Sonic & Knuckles sur Megadrive doit nous parvenir fin octobre, voilà que le hérisson s'offre une nouvelle virée sur Game Gear.

Inutile de présenter Sonic, tout le monde le connaît. Au vu de ce nouvel épisode « Triple Trouble », on a vraiment l'impression que les gens de chez Sega maîtrisent parfaitement leur sujet et que créer un nouveau jeu ayant leur hérisson pour vedette ne leur pose guère de problème. À partir de là, la question que l'on peut se poser est la suivante : se renouvellent-ils vraiment ?

LA RÉPONSE EST NON !

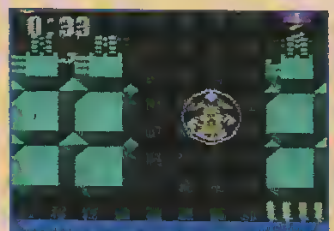
Et je m'en vais vous expliquer pourquoi. Sonic Triple Trouble est un bon jeu. Le découpage des niveaux est classique (en trois parties), les décors changent suffisamment pour créer une certaine variété (on passe de la verdure à la neige, d'une station spatiale à un lieu immergé) et le plaisir de jeu est bien présent. Petit luxe maintenant indispensable, vous avez la possibilité d'incarner Sonic ou bien Tails, à votre convenance. Ça ne change pas grand-chose mais c'est sympa. Pour couronner le tout, au niveau réalisation, l'ensemble s'avère très potable. Mais malgré ces différentes qualités, ce nouvel épisode pèche par manque d'innovations véritables. Bon, alors c'est vrai que l'on voit Sonic faire du surf, ce n'est pas courant (surtout dans les airs), mais ce n'est pas non plus vraiment dément. Si Sonic Triple Trouble était

Comme affrété du Tails qui fait bien de passer entre les boules à pointes que les badniks laissent tomber sur lui.

Vous trouvez ça trop facile ?

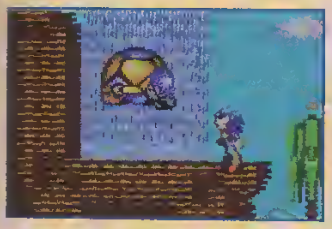
C'est irréfragable, Sonic Triple Trouble est un jeu d'une facilité déconcertante. Pour allonger quelque peu la durée de vie de ce soft somme toute sympathique, plusieurs solutions vous sont offertes. Le plus évident, bien sûr, est de jouer les yeux fermés. Aussi incroyable que cela puisse paraître, j'ai réussi, en « aveugle », à terminer un niveau. Si cela ne suffit pas, utilisez votre pouce gauche pour la croix de direction (normal), et servez-vous de votre gros orteil droit pour appuyer sur les boutons. Cette position, en plus d'accroître considérablement le niveau de difficulté du jeu, vous permettra par la suite de vous essayer à certaines positions particulièrement tordues du Kama-sutra (ne comptez-pas sur moi pour vous dire si c'est du vécu). Enfin la dernière solution consiste tout simplement à jouer les superperfectionnistes et à nettoyer complètement un niveau avant de passer au suivant. Les anneaux doivent absolument tous être ramassés et chaque ennemi détruit.

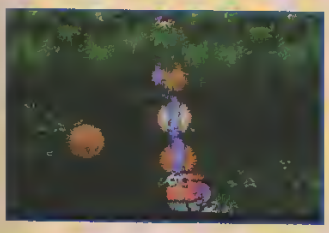
Certains lieux, comme celui-ci, sont de véritables mines à anneaux. Profitez-en pour en ramasser un maximum.

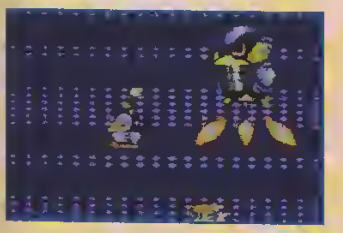

Voilà une séquence rigolote : Tails, enfermé dans une énorme bulle d'air, remonte sans se fatiguer à la surface.

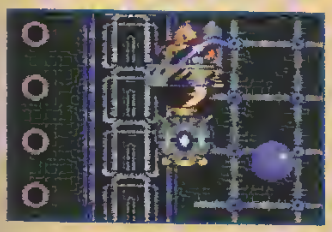
Whoops ! Devant un ennemi à la mine aussi renfrognée et méchante, il vaut mieux reculer. Survie avant tout.

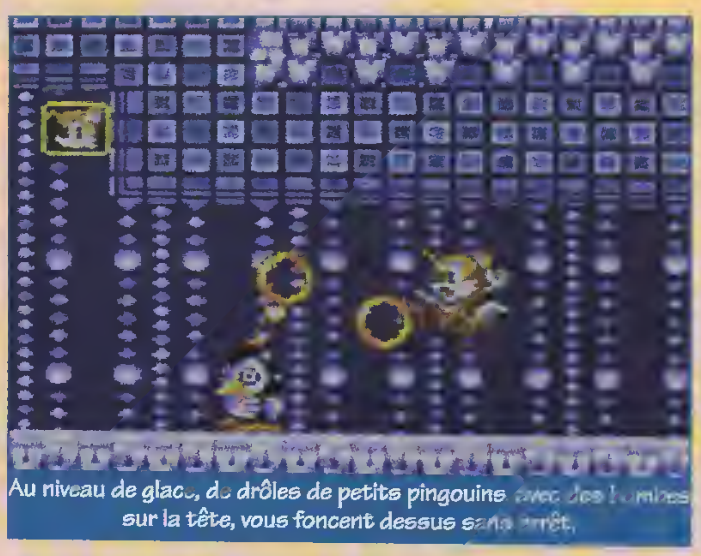
SONIC TRIPLE TROUBLE









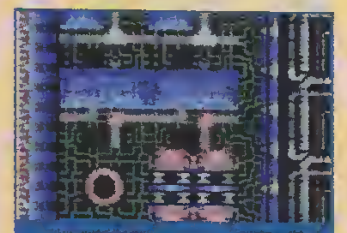


Au niveau de glace, de drôles de petites pingouins avec des bombes sur la tête, vous foncent dessus sans arrêt.

Course poursuite délirante entre Sonic, sur son court à réaction (rah oui), et son double robotique maléfique.

un jeu « neuf », on pourrait être beaucoup plus dithyrambique à son sujet. Malheureusement, on a l'impression qu'aucune évolution notable n'est intervenue depuis Sonic 1 (je parle uniquement des consoles 8 bits). Déception supplémentaire, le jeu est beaucoup trop simple à terminer. Bref, voilà une production sans surprise, à réserver en priorité aux inconditionnels de la céruléenne mascotte.

Chris,
commence à le connaître, ce p... de hérisson.



Tiens, voilà un nouveau personnage qui ressemble étrangement à Tails. Assez couard, il s'enfuit en vous voyant.

VOICI LES BOSS !

Les boss sont pour une fois assez différents. Ce n'est plus Robotnik que l'on trouve dans de multiples machines. Cette fois, vous ferez la connaissance d'un serpent, d'une locomotive (?), d'une sorte de tortue géante et de votre double robotique.

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	RIDICULE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

En résumé

Fidèle à lui-même, le petit père Sonic saura satisfaire ses fans. Seul problème – et il est important – le jeu est beaucoup trop facile.

78

GRAPHISME — 85%
Décors assez dépouillés mais clairs et bien dessinés.

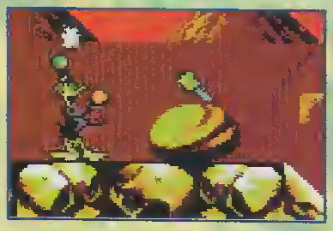
ANIMATION — 90%
Sonic court très vite... et le scrolling le suit avec fluidité.

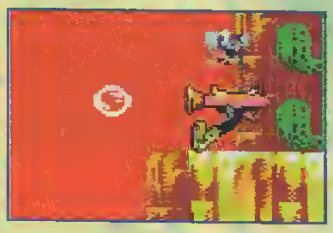
SON — 70%
Ouais, bon. C'est de la musique Game Gear, quoi. Faut aimer.

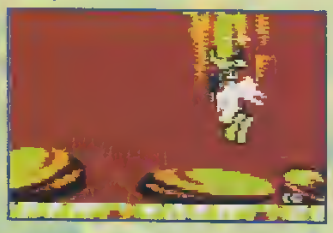
JOUABILITE — 85%
Tout va très vite sur un petit écran. Concentration maximale requise.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Après la Panthère rose, c'est au tour de Daffy Duck de faire un petit voyage à Hollywood. Ce lieu mythique du septième art est décidément un point de rendez-vous incontournable pour tout bon héros de dessin animé.







GESTUELLE !

Daffy Duck est affublé d'une multitude d'attitudes différentes toutes plus drôles les unes que les autres : il jongle avec des boules multicolores lorsqu'on le laisse tranquille deux secondes, il tire avec son gros bazooka en subissant un recul sauvage, ou se transforme en ange et monte au ciel lorsqu'il meurt !

Daffy est l'un des personnages de cartoon parmi les plus drôles. Il possède une voix et des manières qui le rendent très sympathique. Mais ce que vous ne saviez peut-être pas, c'est qu'il est aussi un héros sur console. Après Daffy Duck, The Marvin Mission sur Super NES (*Player One* n° 38), il revient à la charge avec Daffy Duck in Hollywood sur Game Gear.

GAME GEAR = GAME PLAY ?

Le scénario qui amena Daffy Duck à ses longues tribulations hollywoodiennes n'a rien de passionnant. Ce qui nous intéresse, c'est le jeu lui-même. Daffy se retrouve plongé dans divers

Résurrection ?

La Game Gear nous étonne méchamment depuis quelque temps. Alors que la Master System semble définitivement morte, la portable Sega continue quant à elle son petit bonhomme de chemin. Après Dynamite Headdy, Mortal Kombat 2, Hulk (encore que...), Daffy Duck ne dépareille pas dans cette liste de bons jeux.
La dimension réduite de l'écran ne constitue même pas un obstacle à une bonne jouabilité et à des graphismes fouillés. Comme quoi il suffisait d'un petit effort de la part de Sega pour relancer considérablement l'intérêt de cette console.
Remarquez, avec la quantité de pubs que Sega nous a balancées à la face durant l'été pour vanter la Game Gear, ç'aurait été décevant de voir débarquer des jeux pourris !
La preuve qu'il suffit de bien promouvoir un produit pour que, tout de suite, les jeux soient nettement meilleurs...
C'est triste d'en arriver là, mais tant pis, car en fait tout ce qui nous intéresse c'est de ne pas nous emmerder devant nos consoles. N'est-ce pas ?

Daffy a une façon attendrissante de mater cette espèce de fleur. Qu'il se méfie, elle n'est pas très bonne pour sa santé !

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

éditeur
SEGA

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
NON

continue
OUI

difficulté
VARIABLE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 77%

DESERT DUCK !

L'ami Daffy se retrouve plongé dans un univers de Far West : ciel rouge (pour simuler la chaleur), rochers arides et cactus pointus. Et pour compléter ce tableau, des cow-boys de la pire espèce hantent la Sierra ! Un petit conseil : faites très attention de ne pas tomber sur les boules piquantes au sol car il vous en coûtera directement une vie. Dans ce niveau comme dans les autres, les ennemis ne sont pas très nombreux mais vous devez tous les tuer pour accéder à une autre partie du tableau. Ils sont parfois bien cachés dans un recoin du décor et il vous faudra tout visiter pour ne pas en oublier au passage.

En résumé

Daffy Duck est un bon petit jeu de plate-forme qui s'adapte tout à fait à la Game Gear et nous offre une action drôle et variée.

82

Hauts lieux de l'univers hollywoodien : un désert aride infesté de desperados, des mines lugubres remplies de pièges, des forêts hantées où des fantômes sortent de terre... Dans chacun de ces levels, il vous faudra faire preuve d'une grande maîtrise de votre personnage. Vous devez à chaque fois tuer tous les ennemis pour passer au niveau suivant.
Pour se défendre, Daffy possède un énorme bazooka qu'il peut utiliser tant qu'il le veut. Bien sûr, comme dans tout bon jeu de plate-forme, des options vous rendent plus fort, en vous accordant la possibilité d'être touché une fois, ou bien de bénéficier d'une arme plus puissante.
Au final, Daffy Duck, servi par une réalisation nickel, est un soft sans grande surprise qui se démarque de la concurrence par beaucoup d'humour, une excellente jouabilité et une grande diversité. Certainement de quoi plaire au joueur que vous êtes !

Elwood,
fan du canard laqué !

GRAPHISME 90%
Très travaillé pour une Game Gear, il confère un véritable plaisir.

ANIMATION 85%
Tout bouge très bien avec fluidité. De plus, Daffy a de nombreuses expressions.

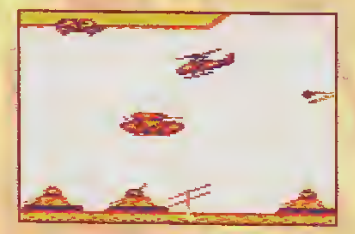
SON 70%
La GG n'a jamais excellé dans ce domaine et une fois de plus, la zique prend vite la tête.

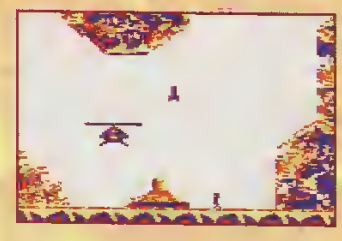
JOUABILITÉ 93%
Un sans-faute dans un domaine où les plantages sont nombreux.

CHOPLIFTER III

Game Boy

Il aurait pu s'appeler Super Choplifter II' ou Revenge of Avenger, mais finalement Ocean a tranché : ce sera Choplifter III. Super idée, comme ça on comprend tous que c'est la suite du II. Ils sont intelligents chez Ocean... Ça, c'est obligé qu'ils soient intelligents !





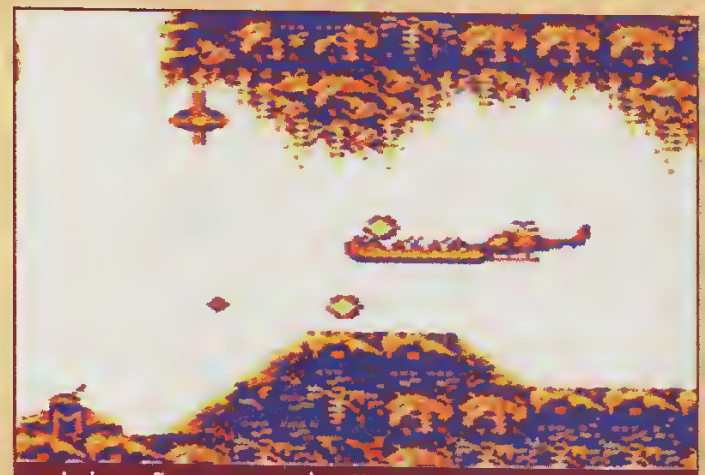
Je voulais pas monter dans cet hélico militaire, moi. J'vous assure, ce sont eux qui m'y ont obligé ! Je me doutais bien qu'il y avait quelque chose de louche, que la belle balade n'était qu'un prétexte... C'est quand le pilote a sauté en plein vol que je me suis décidé à prendre les commandes. Y avait une note accrochée sur le tableau de bord, m'expliquant que si je sautais moi aussi, il y aurait plein d'otages massacrés par l'ennemi (probablement les ennemis de mes « amis »), et que j'aurais honte toute ma vie. Bref, je n'avais pas franchement le choix, c'est sûr, et je suis parti à la rescousse des malheureux.

TOURISME

Au cours du jeu, on évolue dans cinq décors différents, qui malheureusement ne tranchent pas suffisamment les uns des autres. C'est quand même l'occasion de varier légèrement l'action : en mer, il faut utiliser une corde pour récupérer les otages, la jungle est un vrai labyrinthe et la ville extrêmement mal fréquentée. Ce jeu est la honte du tourisme !

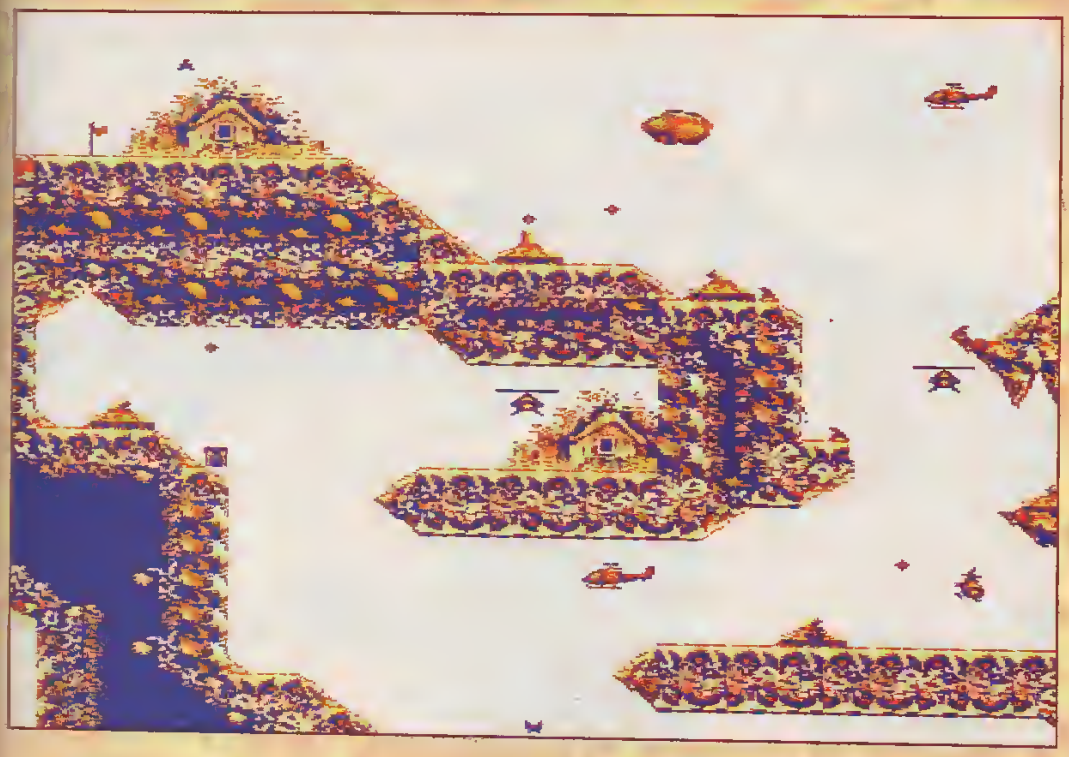
Poil dans la main

La première fois que j'ai vu ce jeu, j'ai cru qu'il ne s'agissait, ni plus ni moins, que d'une réédition de Choplifter II. Il aura fallu que je rejoue au II pour me convaincre de l'originalité du III. Certes, Choplifter est un classique qui a bien dix ans (il avait eu beaucoup de succès sur Apple II et C64), mais est-ce une raison pour sortir deux versions quasiment identiques sur la même machine ? Du deuxième volet au troisième, les décors n'ont quasiment pas changé, même si les niveaux sont différents. Seuls changements notables : la jouabilité améliorée et une légère trahison de l'ancêtre Choplifter car on tire sur les otages sans les tuer. Résultat, le jeu devient un peu plus bourrin. Cependant, les otages transportés dans un hélico détruit sont perdus, ce qui peut entraîner l'échec de la mission. Il faudra donc procéder avec méthode. Bref, si vous êtes lassé de Choplifter II, c'est pas le troisième du nom qui va vous emballer. En revanche, si vous n'avez jamais entendu parler de ce titre, sachez que ce n'est pas par hasard qu'il a amusé plus d'une génération de joueurs.



Le lance-flammes est très efficace, mais c'est une option que l'on ne retrouve que dans le niveau de la jungle.

CHOPLIFTER III



éditeur
OCEAN/SONY

genre
ACTE HEROIQUE

joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
2

difficulté
PROGRESSIVE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

LA JUNGLE

Il n'est pas toujours nécessaire de parcourir un niveau dans son intégralité pour le terminer, car il y a plus d'otages qu'il n'est nécessaire d'en libérer. Mais si vous vous crashez avec plusieurs d'entre eux à votre bord, vous aurez besoin d'aller en chercher dans des endroits encore plus délicats. Les options aussi sont planquées dans les recoins. Mais pas de panique : c'est pas le cosmos, on s'y retrouve très facilement, la difficulté vient en fait des nombreux murs qu'il vaut mieux éviter de se payer, surtout quand on est sous le feu ennemi.

en résumé

Un grand classique des jeux vidéo basé sur un principe simple, qui, en plus, colle comme un charme à la Game Boy. Ça ne se refuse pas !

L'accueil qui me fut réservé en territoire adverse se trouva pour le moins mouvementé : DCA, chars, hélicoptères et avions n'attendaient que moi, prouvant une fois de plus que tout le monde m'en veut.

PITIÉ POUR MOI !

Comme je comptais bien me défendre, je tirais partout avec mon « gun », profitant de mon très maniable hélico pour ajuster tout ce beau monde.
Le premier truc bizarre apparut lorsque je lançai une salve malencontreuse sur un type au sol qui m'avait fait une grimace. Il n'explosa pas dans une gerbe de sang, mais continua ses gesticulations, qui étaient en fait des appels à l'aide. Rassuré mais confus, je me posai et vis débarquer une flopée de mecs. « Oh ! dites donc, pas plus de dix à la fois, y a pas marqué RER ! » Je dus faire plusieurs voyages pour assurer mon quota de types à ramener, et repartir visiter de nouveaux paysages, toujours plus hostiles. Le second truc zarbi auquel je fus confronté, ce furent les oiseaux, qui se transforment en étoiles revivifiantes lorsqu'on les dégomme. Quel monde de fous ! Je ne serais d'ailleurs pas resté s'il n'y avait pas eu tout un tas de nouvelles armes pour s'amuser : bombes, missiles, lance-flammes et autres.
Malheureusement, tout s'est mal terminé : j'ai dû rendre la cartouche alors que j'avais pas fini mon « contrat moral ». Snif !

Milouse,
le couteau sous la gorge.

GRAPHISME 70%
Les graphismes sont clairs, mais ils auraient gagné à être plus variés.

ANIMATION 80%
Scrolling et tout et tout, là aussi la clarté prime sur les effets.

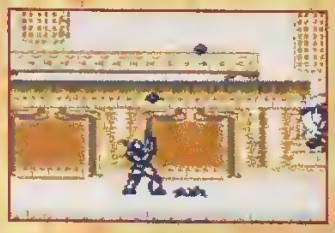
SON 65%
La musique colle bien à l'action. Malheureusement, elle lasse rapidement.

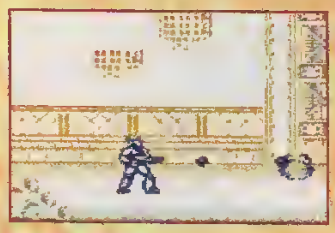
JOUABILITÉ 90%
C'est du genre « au pixel près », mais c'est bien conçu donc agréable.

PROBOTECTOR 2

Connu à l'étranger sous le nom de Contra, Probotector est l'un des grands jeux du monde Nintendo. NES, Game Boy, SNES... aucune n'y a échappé ! Tout de métal vêtu, il revient sur la portable pour tout exploser...

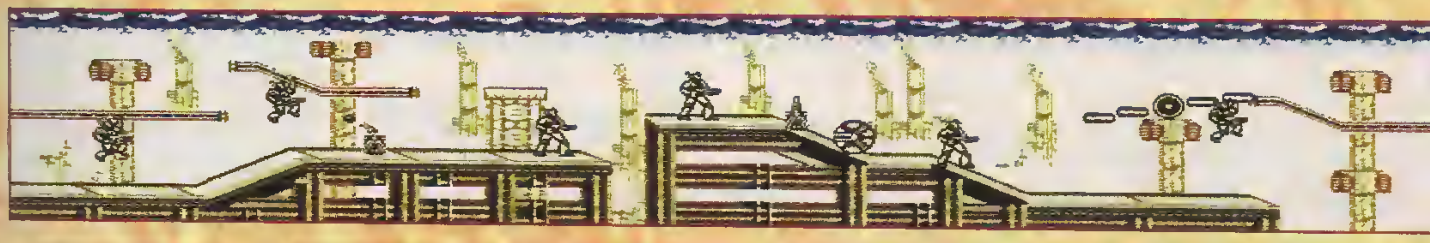
Juste une petite question : vous souvenez-vous de Super Probotector sur SNES ? Si oui, ça tombe plutôt bien car c'est à peu de chose près la même version qui nous est proposée ici. Pour ceux qui auraient une mémoire défaillante, voici un bref rappel qui vous resituera l'action : les probotectors sont des robots dont l'occupation principale est de flinguer tout ce qui bouge. Deux styles de jeu sont proposés en alternance. Dans quatre des six niveaux, vous vous abandonnerez à un jeu de plate-forme destroy, en scrolling horizontal. La jouabilité est bonne, l'action rapide à souhait et variée. Bref, on en redemande ! Dans les autres niveaux, le jeu adopte une vue de dessus. Là il s'agit de parcourir un labyrinthe. Vous découvrirez des bornes qu'il faut détruire pour arriver au boss. Les non-initiés rencontreront quelques problèmes au début car les déplacements s'effectuent en rotation. C'est troublant !

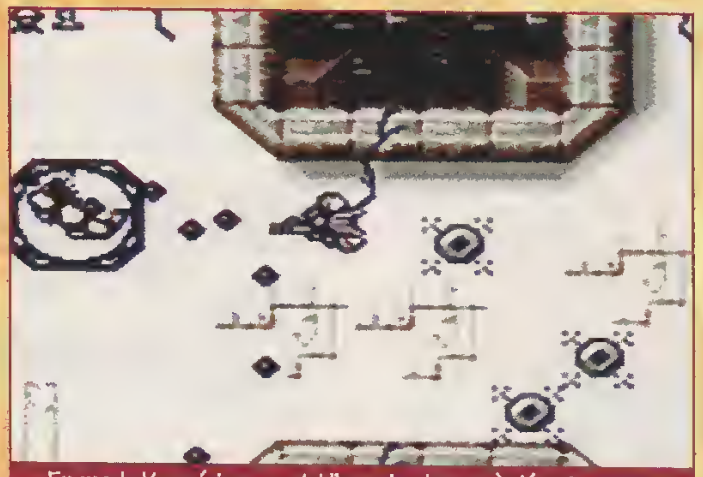




LES ARMES

Voici un exemple des armes que vous pourrez récolter. Méfiez-vous : vous perdez l'option dès que vous êtes touché.





En mode Vue aérienne, voici l'une des bases à détruire avant d'arriver au boss. Attention car elle est bien protégée.

UN PEU DOMMAGE !

On peut en adresser des louanges à cette cartouche ! Elle est bien, elle est belle... et puis, avec le Super

PROBOTECTOR 2

éditeur
KONAMI

genre
ARCADE

joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
3

difficulté
ASSEZ FACILE

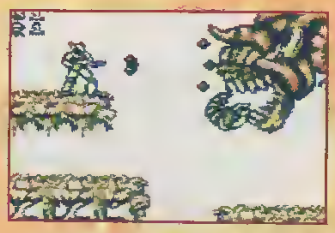
durée de vie
COURTE

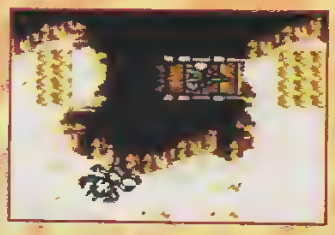
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 83%

LES DEUX VUES

Voici les deux modes de jeu auxquels vous serez confronté. Le scrolling, vous connaissez. La vue de dessus s'avère un peu plus originale. Hélas, on ne peut pas vous montrer la rotation...





Le boss de la fin du premier niveau Scrolling. Ça, mes enfants, c'est de la tortue ! Aucune hésitation : tirez dans le tas !

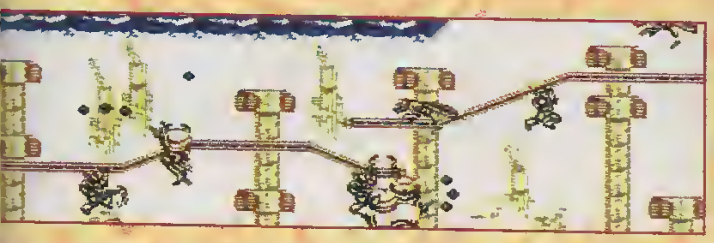
Game Boy, elle est encore mieux. Cependant, une ombre vient quelque peu gâcher le tableau : la durée de vie. Les niveaux sont d'une part beaucoup trop courts et d'autre part trop peu nombreux. De plus, certains obstacles, présents dans Super Probotector ont été enlevés (il n'y a même plus de boss de mi-niveau. Argh !). Mais le fun et le punch qui ont fait la réputation de Probotector sont toujours là... Et c'est une raison largement suffisante pour vous précipiter dessus.

Super Caliméror

En résumé

Malgré une relative facilité et une durée de vie, hélas, trop courte, l'ambiance du jeu est préservée...

80



J'DÉFONCE TOUT !

On commence au sol, puis on se retrouve suspendu (cascade). Même accroché, vous pouvez tirer. Tant mieux. Parce que c'est vrai, elles sont pénibles, à la fin, toutes ces abeilles !

Durée de vie, quelle durée de vie ?

Ah oui ! Je le dis haut et fort : je suis un tantinet déçu. Car la difficulté est réduite par rapport aux autres chapitres de la série. Non seulement vous profitez des mots de passe, mais en difficulté normale, il y a trois continue. Et même en mode Maniac, censé être le plus difficile, ce n'est pas l'enfer. En effet, dans ce cas, le nombre et la vitesse des ennemis ne croissent pas de manière significative. La seule différence avec le mode Normal vient du fait que vous démarrez avec deux petites vies et aucun continue. Je pensais que pour compenser cette facilité, le jeu serait plus long (genre quinze niveaux), améliorant du coup la durée de vie. Eh bien, non ! Un niveau entier de la version SNES se retrouve aux oubliettes. Donc, si vous voulez faire le tour, il se peut que ce soit assez rapide... Dommage.

GRAPHISME 75%
Pas vraiment formidable en vue de dessus car les décors sont un peu trop dépouillés.

ANIMATION 80%
Les persos se déplacent avec beaucoup d'aisance et de rapidité. Aucun problème.

SON 85%
Dix types différents de musique ou de son... Que demande le peuple ?

JOUABILITÉ 85%
Au début, la prise en main est un peu déroutante dans les niveaux en vue aérienne.

DUCK TALES 2

Game Boy

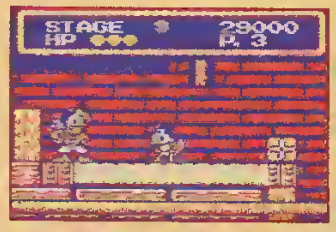
Prenez un Picsou richisssime et sa smala, une bonne dose de plate-forme et rajoutez une pincée d'astuces et de salles secrètes. Secouez bien, et hop ! voilà un Duck Tales 2 tout beau tout neuf !

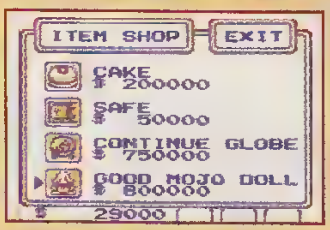
Il aura fallu attendre deux longues années avant de pouvoir retrouver sur notre Game Boy le canard le plus radin de la terre. C'est donc dans un état de béatitude total que nous accueillons Picsou dans le nouveau Duck Tales 2, qui s'annonce aussi brillant que le premier volet.

La toile de fond de ce jeu de plate-forme est de nouveau, une folle course au trésor.

PICSOUNATOR LE RETOUR

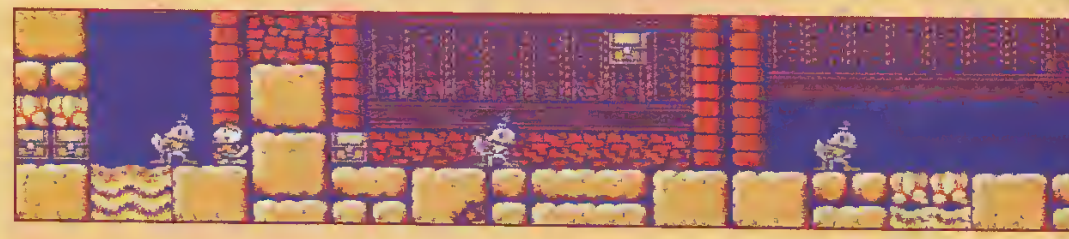
Le vieil avare parcourt donc cinq sites, recélant chacun un objet de grande valeur. Comme toujours dans les Duck Tales, Oncle Picsou se débarrasse de ses ennemis à grands coups de saut pogo : avec une bonne canne, ça pardonne pas ! La plus grosse qualité de Duck Tales 2 se trouve dans son immense variété qui le distingue des autres softs du même genre. Chaque niveau est truffé de petits astuces (par exemple : un canon pour ouvrir un mur, un miroir à pousser pour que la lumière s'y réfléchisse, des tapis roulants que vous dirigez pour récupérer des coffres...) qui égayent la partie et permettent au joueur de sortir du train-train habituel. Bon, attention,





FLAGADA VOILÀ LES DALTONS

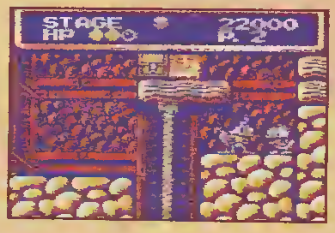
Flagada peut vous sortir d'un stage et vous ramener à la base. En passant, faites quelques courses (vie, continue...).

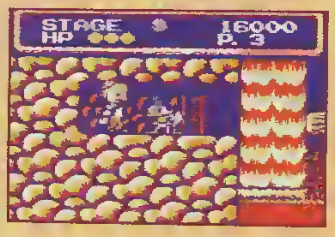


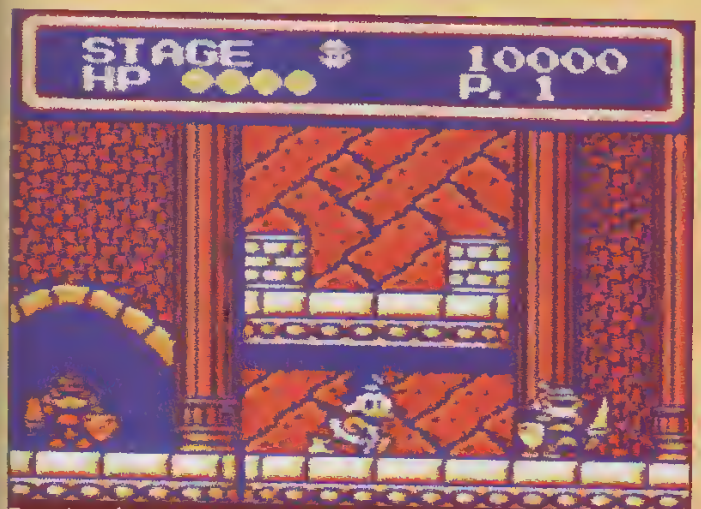
Voilà la carte aux trésors tant convoités. À vous de choisir par quel lieu vous voulez commencer. Je vous conseille la cascade.

RIRI, FIFI ET LES AUTRES

Les neveux de Donald vous donneront des indices et vous orienteront vers la bonne direction. Récupérez les inventions de Géo Trouvetout.





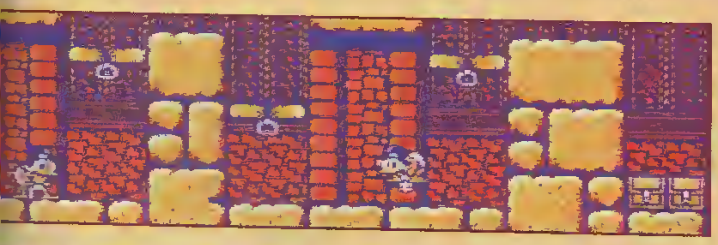


Dans le château hanté, vous devrez user de beaucoup d'ingéniosité si vous voulez ouvrir tous les coffres. Allez, courage !

c'est pas du Zelda : les trucs restent simples, mais ça change du « saute plate-forme » banal où l'on avance sans se casser la tête. Mais ne croyez pas cependant que vous éviterez les très difficiles épreuves de saut, qui testeront votre agilité. Capcom nous a encore concocté une petite merveille nécessitant plusieurs dizaines d'heures de jeu pour tout fouiller de fond en comble. Rien d'original bien sûr mais du bon, du rodé, bref du réussi. Vous, je sais pas, mais moi, j'y retourne !

El Didou,

« Il me rappelle quelqu'un ce vieux radin ».



PAS SI FACILE QUE ÇA

Les niveaux semblent simples au début mais c'est pour mieux vous piéger. Dans le stage de la pyramide, méfiez-vous des trous cachés et cherchez les passages secrets.

Alors l'abbé, heureux ?

Hé oui, mes ouailles, c'est encore moi l'abbé Tonneuse. Mais, cette fois, ce sont des louanges qui sortiront de mon orifice buccal pour glorifier cette nouveauté Capcom. Quel bonheur en effet de ne pas voir de mutants hystériques assoiffés de sang et de violence. Pour une fois, Jean-Édouard de la Huchette et sa petite sœur Anne-Célestine vont pouvoir favoriser leurs méninges et non pas leur agressivité. Car dans le monde merveilleux de Duck Tales on ne rencontre pas de vilains Street Fighters obsédés par les « ho whi ken » ou les « heï laï tune lassan » ces maudits coups spéciaux tellement prisés par les adeptes prépubères de SF II. Je préfère sans conteste ce gentil jeu de plate-forme avec le délicieux canard répondant à l'amusant sobriquet de Picsou. D'ailleurs en parlant de sous, n'oubliez pas le tronc en sortant. Et pour ce jeu, vous avez ma bénédiction.

Game Boy

DUCK TALES 2

éditeur	CAPCOM
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	VARIABLE
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

89%

en résumé

Duck Tales 2 est un très bon jeu de plate-forme qui ravira les fans de la première heure et enchantera tous ceux qui n'y ont jamais joué.

GRAPHISME 75%
Les persos de « la bande à Picsou » auraient pu être un peu plus peaufinés.

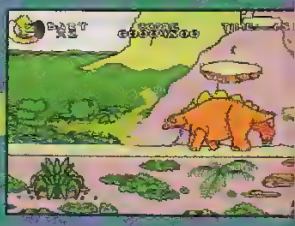
ANIMATION 80%
Ma foi rien d'extraordinaire en bien ou en mal. C'est simple et efficace.

SON 70%
On a connu pire, mais bon c'est quand même assez vite casse-bonbons !

JOUABILITÉ 85%
Mis à part quelques sauts difficilement réalisables, Picsou répond parfaitement.

100 95 80 75 70 65 60 55 50

ViteVu



SUPER NINTENDO
Barkley Shut Up & Jam

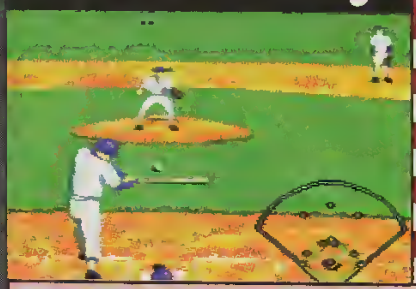
prix A B C D E F — 75%

éditeur	ACCOLADE
genre	BASKET-BALL
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	OUI

Ce jeu de street-ball « two on two » avec Barkley est un bon « pompage » de NBA Jam. Il a de nombreux atouts : sol en mode 7, sons digit, jeu jusqu'à quatre joueurs simultanément, facilité de prise de balle aux adversaires, déplacements rapides, dunks spectaculaires, bref c'est fun ! Mais le jeu est gâché par des graphismes grossiers, l'impossibilité de contrôler le second équipier (seul ou à 2) et d'intercepter les passes, le scrolling ne suivant pas toujours la balle, et un nombre d'équipes insuffisant. Dommage pour lui que NBA Jam existe !

Bubu

SUPER NINTENDO
ESPN Baseball Tonight



prix A B C D E F — 80%

éditeur	SONY
genre	BASE-BALL
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	NON

Le base-ball est un sport typiquement américain qui ne semble pas trop s'imposer dans l'Hexagone. C'est dire si Sony tente un gros pari en commercialisant en France une simulation de cette discipline. Les personnages ont été réalisés à partir de digits vidéo, d'où une animation exceptionnelle. Mais les capacités de la machine ne sont pas exploitées au maximum. On regrettera également que la doc ne soit pas plus concise. Quoi qu'il en soit, ESPN Baseball Tonight est un jeu suffisamment plaisant pour attirer les rares base-balleurs français.

Wolfen

SUPER NINTENDO
Troy Aickman

prix A B C D E F — 60%

éditeur	TRADEWEST
genre	FOOTUS
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	PILE
continue	NON

Mais pourquoi le quarterback vedette de la célèbre équipe des Cowboys de Dallas a-t-il donc prêté son nom à ce jeu ? On le sait, les simus de foot US ne passionnent pas grand-monde, et quand les graphismes sont si mauvais... Le jeu reprend des principes connus : choix d'une des 28 équipes de la NFL, tactiques offensives et défensives, création de sa propre équipe... Comparé à Madden NFL 94 ou à Joe Montana's sur MCD, il ne tient pas la route : peu d'effets 3D et une seule originalité, les receveurs sont marqués d'une lettre correspondant aux touches du pad.

Lib

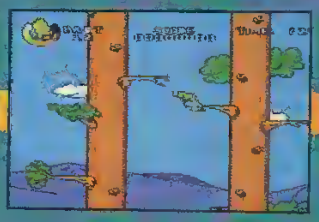
GAME GEAR
Drop Zone

prix A B C D E F — 70%

éditeur	CODEMASTERS
genre	TIR
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Amateurs de jeux de tir, ce jeu peut vous intéresser. Reprenant le principe de Defender, l'un des premiers jeux sortis en arcade, Codemasters nous présente Drope Zone. Il faut le dire, rien n'a été changé par rapport à la version originale. Les graphismes et la bande-son notamment sont toujours aussi pauvres. Notons tout de même la présence d'une option « deux joueurs » (attention, chacun son tour, tout de même !). Vous l'avez compris, ce jeu est à réserver aux fans de Defender ou à ceux qui ne sauraient vraiment pas quoi acheter sur Game Gear.

Megadeth



VIRTUAL BART (MD)

LE ZOOM DE VITE VU

Les différentes épreuves ont le mérite de conserver l'humour du dessin animé.

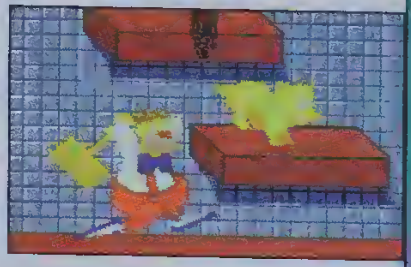
MEGADRIVE

Virtual Bart

prix A B C D E F — 65%

éditeur: ACCLAIM
genre: DIVERS
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Les Simpsons sont une fois de plus adaptés sur nos chères consoles et le résultat n'est toujours pas vraiment à la hauteur. Cette cartouche très variée propose plusieurs jeux en un. Les idées sont là et collent bien à l'esprit de la série. Mais des petits détails viennent gâcher le jeu. Le niveau « jet de tomate » par exemple est assez délirant mais devient vite trop difficile. Il en est de même pour à peu près tous les niveaux. La jouabilité n'est pas au top. Ainsi, les parties plate-forme sont assez imprécises dans le maniement du personnage. Il n'en reste pas moins que le jeu est sympathique et, fait exceptionnel, fait référence à des épisodes de la série (comme le niveau qui se déroule au parc d'attraction du mont Splashmore ou encore celui où Bart porte des couches) ce qui ne manquera pas de ravir les fanas du DA (j'en suis). Le gros problème vient du principe « fourre-tout » : les parties plate-forme, jeu de visée et course sont mélangées, pas travaillées à fond, et l'on se retrouve avec un soft à la réalisation à peu près bonne mais dans lequel le plaisir du joueur a un peu été mis de côté. Les Simpsons ne sont donc pas vernis dans le monde du jeu vidéo et moi, je guette toujours la cartouche qui leur fera honneur. À noter, une seule différence avec la version SNES, le jeu de course n'est pas visualisé de la même manière et est un peu meilleur. En attendant, ne ratez pas la nouvelle série animée encore plus délirante que la précédente.



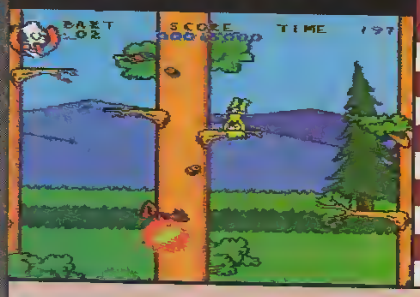
Stef le Flou

SUPER NINTENDO

Virtual Bart

prix A B C D E F — 65%

éditeur: ACCLAIM
genre: DIVERS
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON



Idem, pareil, la même chose. Voilà comment on pourrait qualifier ce soft par rapport à la version Megadrive. Le jeu est identique au pixel près, ou plutôt à une épreuve près, puisque seule la course de motos apocalyptique diffère de l'adaptation Megadrive. Le but reste donc le même, à savoir que vous devez aider Bart qui s'essaye à la réalité virtuelle et connaît bien des problèmes. On retrouve les qualités et défauts de la version Megadrive. Ajoutons au sujet des bruitages qu'ils respectent assez bien le DA. Reste au final un petit jeu. Dommage Éliane !

Stef le Flou

MEGADRIVE

Maximum Carnage

prix A B C D E F — 60%

éditeur: ACCLAIM
genre: BASTON
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Spiderman revient sur MD dans de nouvelles aventures mettant en scène l'un de ses nombreux ersatz maléfiques : Carnage. Comme le dit le proverbe « C'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes ». Fort de cet adage, Acclaim a adapté les aventures du tisseur selon une recette hélas bien connue. Prenez une dose d'un grand classique, Final Fight par exemple, ajoutez-y des graphismes décevants, et enrobez le tout du nom d'une grosse licence. Honnêtement, Spidey aurait mérité bien mieux qu'un jeu sans originalité et aux graphismes bâclés.

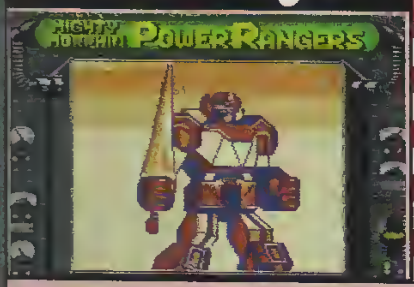
Megadeth

ViteVu

GAME BOY

Power Rangers

prix A B C D E F — 60%



éditeur	BANDAI
genre	BASTON
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	ILLIMITÉ

Ce que j'aime dans la série télé, ce sont les monstres, les répugnants et rigolos Baboo, Squatt ou Goldar. Dans l'adaptation GB, difficile de dire ce que je préfère. Le jeu n'est qu'un beat'em up de plus, surtout réservé aux fans de la série. On choisit d'incarner l'un des PR (chacun d'une couleur différente avec le Super Game Boy) et on avance en frappant tout ce qui bouge. PR est entièrement basé sur le par cœur : on meurt une première fois lorsqu'un ennemi apparaît, on survit la deuxième fois puisqu'on s'y attend, et ainsi de suite. Intérêt limité...

Power Matt

NES

Rescue Rangers 2

prix A B C D E F — 80%

éditeur	CAPCOM
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Quand Iggy m'a annoncé avec un air sournois que j'allais me taper les fameux Chip and Dale, je lui ai vivement fait comprendre qu'avec les play-boys en slip cloutés, j'accrochais pas trop ! « Mais non ! tu confonds, c'est Rescue Rangers 2 avec Tic et Tac. — Ah bon ! je préfère... » Donc, en fait, c'est ni plus ni moins un jeu de plate-forme. Et comme dans le premier volet, c'est joli, amusant, mais c'est tout de même à recommander aux plus jeunes d'entre vous. Le jeu n'a en effet rien de difficile et il se termine donc relativement vite. Allez, sans rancune Iggy !

El Didou

GAME BOY

Race Days

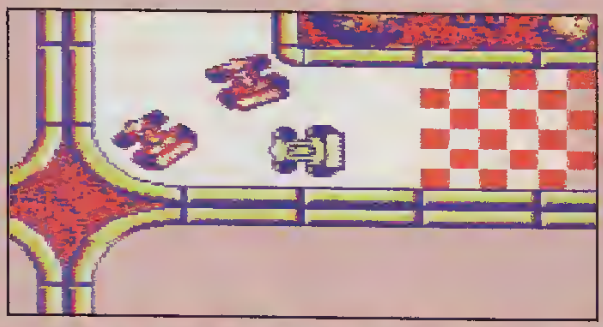
prix A B C D E F — 75%

éditeur	GAMETEK
genre	COURSE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON !
continue	OUI

Cette cartouche devrait être un événement sur Game Boy, puisqu'elle est la première à proposer une compilation de deux jeux. Mais en réalité, elle n'est pas aussi extraordinaire que ça... Il s'agit de deux petits jeux de course inédits.

Four Wheel Drive est une course de 4 x 4 se déroulant sur circuit fermé. La vue employée (de l'intérieur du cockpit) est la plus réaliste, mais n'a jamais vraiment rendu, surtout sur Game Boy. L'effet d'inertie dans les virages n'est pas convaincant, et les éléments du décor « zooment » vers vous d'une façon assez saccadée. Bref, c'est plutôt confus et pas très amusant. Point positif cependant : on peut jouer à deux via le Game Link. Quant à Dirty Racin' (enfin un jeu de mots dans ce test !), c'est une sorte de course de F1 vue de dessus. Les (nombreux) circuits sont spéciaux, car la route s'entrecroise, forme des ronds-points, et elle est bordée de parois empêchant toute sortie. On peut récupérer des bonus qui permettent vitesse supersonique, téléportations, tirs, immobilisation des adversaires, donnant des points au classement général... Tout pour tricher quoi ! Avec l'argent gagné en course, on répare sa voiture, on améliore sa vitesse de pointe, ses accélérations, on veille sur l'usure des pneus du véhicule, et on achète de la nitro. Vous l'aurez compris, ce second jeu est plus fun et intéressant que le premier, mais les deux ne sont pas des tops, une seule vraie bonne cartouche aurait suffi.

Bubu



CONCOURS True Lies

LE CAMELEON

LES QUESTIONS

1 Un seul de ces films a été dirigé par James Cameron. Lequel ?
a/ Abyss
b/ The Flintstones
c/ Predator

2 Un seul de ces films a été interprété par Arnold Schwarzenegger. Lequel ?
a/ Predator 2
b/ Commando
c/ Aliens

3 Lequel des films de la trilogie « Alien » a été mis en scène par James Cameron ?
a/ Alien 3
b/ Aliens, le retour
c/ Alien, le huitième passager

4 Arnold Schwarzenegger y apparaît également. De quel film s'agit-il ?
a/ Président d'un jour
b/ Soleil Levant
c/ Dracula

5 Lequel de ces personnages devrait être [illegible] par James Cameron ?
a/ Hulk
b/ Docteur Strange
c/ Spider - Man

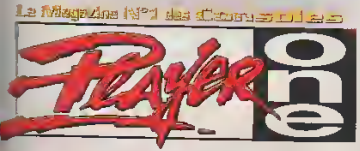
LES LOTS

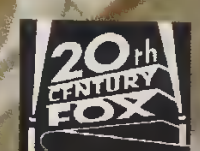
1er prix
le super sac d'espion à double fond + la montre-radio « True Lies »

2e au 20e prix
la giga montre-radio « True Lies » !

Du 21e au 50e prix
le T-Shirt officiel du film !

Pour participer au concours,
- composez le **36 68 77 33** et jouez avec nous en direct,
- tapez **3615 *PLAYER ONE***, rubrique JEUX,
- ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à : ***PLAYER ONE***, Concours True Lies BP 4 60700 Sacy-Le-Grand





Voilà déjà un mois que vous, lecteurs adorés, êtes pour la plupart rentrés en cours. Alors que moi, grand génie dans l'immensité intersidérale des jeux vidéo, je joue ! Je joue toute la semaine, le week-end et même la semaine des quatre jeudis. Stop... Je plaisante. Je joue, certes, mais depuis peu, je fais des rêves étranges où Sonic et Mario se sont associés afin de faire régner le Mal dans le milieu des jeux vidéo. J'en ai parlé à mon psy, mais il dit que tout cela est normal (ah bon !) et qu'au prochain rêve de ce genre, il appellera les hommes en blanc (qui c'est ?). Voilà pour ceux qui voulaient prendre de mes nouvelles, pour les autres, ça se passe plus loin.

COMMENT UTILISER LES CODES ACTION REPLAY :

Les cartouches Pro Action Replay et Game Genie sont optionnelles. Elles permettent à l'utilisateur de rentrer des codes pour augmenter, par exemple, le nombre de vies, sélectionner les stages voulus, ou encore obtenir des munitions infinies (ce qui, à mon humble avis, peut être particulièrement utile).

Ces produits sont vendus dans la plupart des boutiques spécialisées en jeux vidéo, et il arrive même de les trouver en grandes surfaces. Lorsque, au-dessus d'une série de codes, vous apercevez la mention « Pro Action Replay » ou « Game Genie », cela signifie qu'il vous faut posséder l'une ou l'autre de ces cartouches pour profiter des codes. Voilà, donc courez acheter un Action Replay 2, sorti juste avant l'été et qui est bien meilleur que le 1.

PRO ACTION REPLAY

Jérôme Graziani
Megadrive
VIRTUA RACING

Avec ça, ce jeu qui vous résistait depuis deux jours (c'est un comble) sera, comme par enchantement, d'une facilité plus que déconcertante.

Pour faire les courses à l'envers : FFFDE80080
Le temps est toujours à 99 secondes : FFD0550063
Le joueur 1 est toujours en première place : FFD30E0001

Ailerons infinis : 7E0CX90F
Pour attribuer ces codes au joueur 1 avec la McLaren, mettre 4 à la place de X. Pour le joueur 2 avec la McLaren, mettre 5 à la place de X. Pour le joueur 1 avec la Williams, ce sera 6. Pour le joueur 2, ce sera 7. Pour le joueur 1 avec la Ferrari, c'est 8. Pour le joueur 2, c'est 9.

Didier Namur
Super Nintendo
F1 POLE POSITION

Un jeu de voitures, une console, un Action Replay et vous : ce sont les ingrédients indispensables à la préparation de ce tip.

Pneus infinis : 7E0CX30F
Freins infinis : 7E0CX50F
Suspensions infinies : 7E0CX70F

Régis Toussaint
Super Nintendo
SUPER R-TYPE

Il dur ce jeu, hein ? Eh bien avec les codes que ce cher Régis nous a envoyés, vous allez pouvoir en venir à bout.

Vies infinies (entre 00 et 99) : 7E16E1XX
Vitesse horizontale (entre 00 et 20) : 7E1597XX

3670 8,76F l appel + 2,19 F/mn 3615 1,27 F/mn
Vous êtes coincé dans un jeu ? 3615 Player One (tapez * SOS) ou 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48 h
Player One

Invincibilité (relever le switch pendant le jeu et non à la présentation) : 7E158CB5

Astuceman

Super Nintendo

SIM CITY

Bon, vieux jeu, certes, mais quel jeu, mon Dieu. En conséquence de quoi, des codes s'imposent, les meilleurs en l'occurrence (je suis génial !).

Maisons infinies : 7E03F501
Banques infinies : 7E03F502
Parcs d'attraction infinis : 7E03F503
Zoos infinis : 7E03F504
Casinos infinis : 7E03F505
Polders infinis : 7E03F506
QG de police infinis : 7E03F507
QG de pompiers infinis : 7E03F508
Fontaines infinies : 7E03F509
Statues de Mario infinies : 7E03F50A
Expositions infinies : 7E03F50B
Moulins infinis : 7E03F50C
Bibliothèques infinies : 7E03F50D
Grand parcs infinis : 7E03F50E
Gares infinies : 7E03F50D

Éric Galenne

Super Nintendo

HYPER V-BALL

Je crois avoir déjà vu ce nom dans cette rubrique. Là, Éric a fait très fort puisqu'il a trouvé des codes, il faut le dire, assez fabuleux pour le meilleur jeu de volley à l'heure actuelle sur Super Nintendo.
Points d'avance : 7E1203XX (pour 15 points, mettre 0F)
Modification du SP : 7E1F16XX (pour 3 000, mettre 30)
Modification des caractéristiques (suivez bien car, comme me l'indique l'auteur, c'est très compliqué) :
Quatre premiers joueurs : 7E0AXXXX
Quatre derniers joueurs : 7E0BXXXX
Premier X :
Joueur 1 = 0
Joueur 2 = 4
Joueur 3 = 8
Joueur 4 = C
Deuxième X :
Service = 2
Réception = 3
Speed = 4
Block = 5
Jump = 6
BA = 7
PB = 8
Attaque = A
Nom = D
Power = B
Points d'énergie = F
Troisième et quatrième X : points désirés
32 points = 1F
48 points = 2F
63 points = 3F
96 points = 5F
Ex. : pour que le premier joueur de la dernière série ait 96 points de jump, 7E0B065F.

Sébastien Piron

Super Nintendo

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Une petite série de codes ne fait jamais de mal. Surtout s'ils servent à terminer un jeu.
Vies infinies (joueur 1) : 7E002603
Vies infinies (joueur 2) : 7E002B03
Énergie infinie (joueur 1) : 7E003A15
Énergie infinie (joueur 2) : 7E003C17

Abci Nemausus

Super Nintendo

LES SCHTROUMPFS

Encore ! Eh bien dites donc, vous avez vraiment mis le paquet ce mois d'octobre.

Énergie : 7E04E204
99 vies : 7E04E009 + 7E04E109
30 étoiles : 7E04E303
25 feuilles de salsepareille : 7E04DE02 + 7E04DF05
Temps infini : 7E04E509 + 7E04E609
Stage select : 7E0492XX (XX entre 01 et 17 en passant par 0A, 0B, 0C, 0D, 0E et 0F).

Philippe Cavallini

Super Nintendo

DENIS LA MALICE

Pauvres petits codes abandonnés pendant les vacances par leur parents... C'est une honte. Parents indignes, va !

Vies : 7E004205
Courage : 7E00480F
Temps : 7E000B09
Nombre de petites pièces :
— Dizaine : 7E00440X
— Unités : 7E00450X
Nombre de grosses pièces :
— Pas de pièce à trouver : 7E004605
— Une pièce à trouver : 7E004604
— Deux pièces à trouver : 7E004603
Barre d'énergie :
— Boss : 7E01C800
— Denis : 7E004815
— Sarbacane : 7E009624

— Pistolet à eau : 7E01C201
Stage select (mode « easy ») : 7E004EXX (XX = entre 00 et 10 en passant par 0A, 0B, 0C, etc.)
Stage select (mode « hard ») : 7E004EXX (XX = entre 00 et 16 en passant par 0A, 0B, etc.)

CHEAT MODES

Éric Galenne

Megadrive

PETE SAMPRAS TENNIS

Bon, on continue très fort ce mois-ci avec un petit cheat pour un jeu de tennis dont mon grand ami Pete est la vedette.

Choisissez World Tour ; ensuite, prenez un joueur, mettez votre nom puis répondez

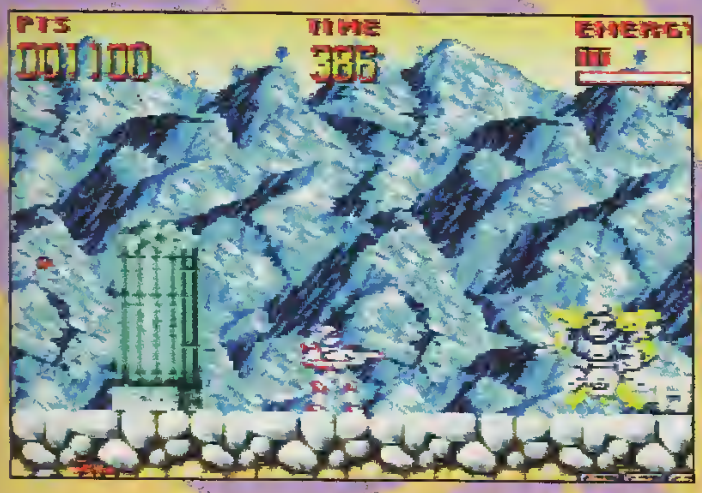
« YES » pour entrer un password et inscrivez « ZEPPELIN ». Retournez au menu principal et vous y découvrirez deux nouvelles options : Crazy Tennis et Huge World Tour.

Bluepoulpe

Jaguar

EVOLUTION : DINO DUDES

Je sais, vous allez sûrement me demander ce que signifie « Bluepoulpe ». Eh bien, je n'en ai aucune idée. C'était signé ainsi, donc j'ai pensé que ce jeune homme (ou cette jeune femme) aimerait que je respecte sa volonté.
Sinon, Bluepoulpe (ça fait très bizarre tout de même) nous offre des Dino Dudes infinis. Cool non?
À l'écran des passwords, pressez A et C pour fermer l'écran, puis entrez « ONCE DEAD » comme password. Validez le password et si vous avez correctement réalisé la chose, vous entendrez un petit son. Ensuite, fermez le password en appuyant une fois de plus sur A et C. Entrez « TWICE BORN » pour le nouveau password et validez-le. Si tout a été fait correctement, vous entendrez à nouveau un petit son, et, je vous rassure, ce sera terminé. Vous aurez les vies infinies.



Sharon Stone

Super Nintendo

LAWNMOWER MAN

Quoi ! Sharon qui m'écrit ! Non, je vous fait marcher. En fait, je l'appelle Sharon car c'est une vieille copine que j'ai rencontré à Miami l'année dernière.
Pour accéder au mode « Nigel Wayne », pressez Start pour mettre le jeu en pause puis appuyez sur B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A, B, Start, Start, A, L, L et Start. Le mode recherché apparaîtra et vous pourrez virtualiser n'importe quoi.

Hervé Brousse

Megadrive

MEGA TURRICAN

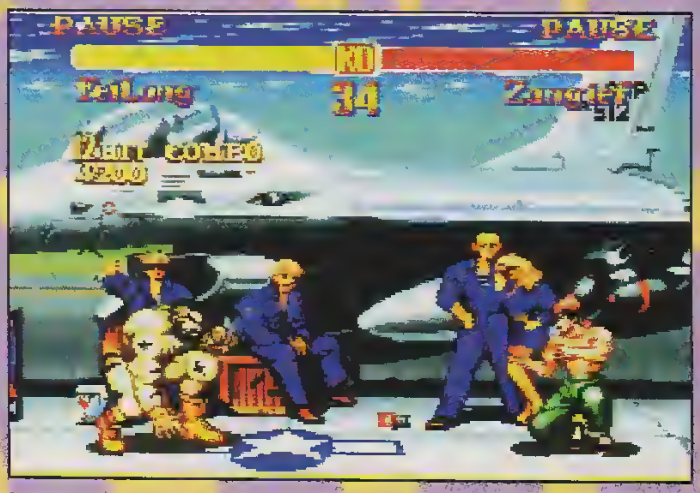
Un petit level skip (option qui vous permet de quitter un stage pour passer de suite au suivant), histoire de dire qu'on est vraiment des pros.
Mettez le jeu en pause puis pressez Droite, Gauche, Bas, Droite et B. Enlevez la pause et, ô miracle, vous voici téléporté au niveau suivant.

Hervé Brousse

Megadrive

MEGA TURRICAN

Bah tiens, autant nous donner aussi l'énergie infinie, non ? Mettez le jeu en pause puis appuyez sur A, A, A, B, B, B, A, A et A. Enlevez la pause et, re-miracle, vous verrez que vous possédez maintenant l'énergie illimitée.

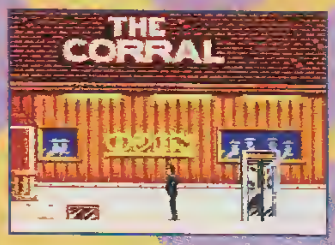


Neil Pitras

Megadrive

ROBOCOP VS TERMINATOR

Alors là, attendez-vous à quelque chose de grand car il nous a carrément envoyé quatre super cheats. Oui, vous avez bien lu, quatre, et de plus, sur le même jeu. Avec ce qui va suivre, ce jeu ne pourra plus jamais vous résister.
Premier cheat (pour le plaisir, je vous laisse découvrir l'effet obtenu avec ces cheats):
Mettez le jeu en pause (je sais,



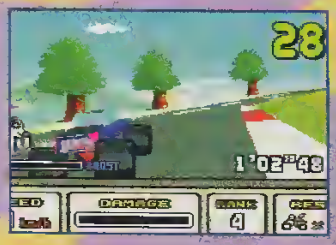
je me répète, mais je n'y peux rien), puis pressez C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C et A.
Deuxième cheat :
Mettez le jeu en pause (dixit lecteurs : « encore ! ») puis appuyez sur C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B et B. Si le code a bien été réalisé, vous entendrez une explosion.
Troisième cheat :
Vous allez finir par en avoir marre, mais il faut encore mettre le jeu en pause. Donc, le jeu en pause, pressez A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C et B. Si le cheat a marché, vous entendrez un petit son.
Quatrième et dernier cheat :
Je ne sais trop comment vous annoncer cela, mais vous allez devoir une fois de plus mettre le jeu en pause. Donc, pause puis appuyez sur B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A et B. Enlevez la pause puis pressez simultanément Bas, A, B et C.

Moi-même (faut oser non ?)

Super Nintendo

STUNT RACE FX

Bah quoi, moi aussi je peux trouver des cheats (c'est ça, marrez-vous, marrez-vous !).
À l'écran de sélection du jeu, choisissez « Battle Trax ». Prenez la voiture que vous désirez. Commencer le circuit mais ne touchez pas au contrôle de l'adversaire contre



lequel vous voulez vous battre. Après trois ou quatre secondes, ô surprise, une nouvelle voiture apparaît.

David Ricardo

Super Nintendo

SUPER STREET FIGHTER II

Histoire de faire rigoler au moins un ou deux d'entre vous, voici le code le plus inutile du mois !
À la page de présentation, choisissez Tournoi puis

appuyez sur Start. À l'écran où l'on voit la totalité des joueurs, mettez l'icône sur « END ». Tous les matchs seront donc joués uniquement par l'ordinateur. Et voici The cheat of the super guerrier : en appuyant sur n'importe quel bouton du paddle, vous accélérez la vitesse du tournoi (incroyablement inutile et par la même occasion futile).

Frédéric Mahéo

Super Nintendo

SUPER STREET FIGHTER II

Encore une petite astuce rien que pour vos yeux.
À la page de présentation, choisissez « Group Battle ». Ensuite, à l'écran où est inscrit « Battle mode select » et en gros, au milieu, « ELIMINATION », prenez le deuxième paddle et appuyez, en alternant rapidement, sur L et R. Si vous entendez le rire de Véga c'est que le cheat a marché. Choisissez alors « Match play » ou « Elimination » et vous pourrez prendre huit fois le même perso (je sais, ça ne sert à rien, mais une touche d'humour ne fait de mal à personne).

Sylvain Pigrée

Neo Geo

FATAL FURY SPECIAL

Carrément, en voilà un autre qui nous une série de cheats, mais ce coup-ci, c'est FFS qui y passe.
Pour combattre Ryo Sakazaki: À l'écran du level select, choisissez « Beginner ». Ensuite, avec le deuxième paddle appuyez sur Start pour faire jouer le second joueur.
Avec le joueur 1, tuez tout le monde en gardant les deux boss pour la fin (le second joueur choisira à chaque fois un nouveau perso que le premier battra jusqu'au deux derniers boss). Servez-vous toujours du joueur 2 et battez les deux boss (dans l'ordre bien sûr, et Krauser en dernier match). Et là, vous allez devoir affronter un des héros d'Art of Fighting.
Pour avoir le sound test : Mettez le jeu en pause (je sais, je sais...) puis pressez A, B, C, D et A.

Marion Distinguin

Super Nintendo

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

D'après ce que j'ai pu comprendre à la lettre de Marion, ce n'est pas elle mais son frère qui a trouvé les codes. Nous en concluerons donc que notre chère Marion est une petite maline puisque c'est son frère qui se tape le travail et elle, qui récolte la gloire. Heureusement, je suis là pour rétablir la vérité.

Pour avoir un super goal : allez dans les options et faîtes A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y et Y.
Pour avoir la dream team: allez dans les options et pressez A, A, B, B, Y, Y, X et X.

Smiley

Megadrive

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Marrant comme surnom, ça fait très délire, il faut bien l'avouer
Mis à part ça, il nous envoie tout de même un petit cheat très cool.
Pour avoir la Super Warp Zone : Choisissez un ou deux joueurs, puis, à l'écran de sélection des joueurs, avec la première manette, faites B, A, Bas, C, A, Bas et Start. sélectionnez le level voulu et appuyez sur Start.

Francesco Farfa

Super Nintendo

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Vous allez rire, mais c'est à peu près le même cheat sur Super Nintendo que sur Megadrive.
Pour obtenir la Super Warp Zone :

Sélectionnez un ou deux joueurs puis, à l'écran de choix du joueur, exécutez avec la manette 1 la manip suivante : Haut, Bas, Bas, Haut, X, B, Y, A et Start.

Vincent Girard
Megadrive
OUTRUNNERS

Et hop ! un aut' petit cheat sur ce nouvel épisode d'Outrun sur Megadrive.
À la page de présentation, avec la première manette, faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, C et A. Si le tip a bien été exécuté, vous entendrez un petit son et vous pourrez alors jouer avec la formule 1 virtuelle.

Riadh Zoughlami
Super Nintendo
HOLE IN ONE

Oui, je sais que c'est un vieux jeu, mais même les anciens ont droit à leur heure de gloire, non ?

Mettez « METALPLAY » à la place de votre nom, et vous aurez des clubs spéciaux.

Hervé Brousse
Jaguar
RAIDEN

Tiens, tiens, ça faisait bien longtemps qu'un tip sur Jaguar avait gagné le droit à sa parution. Mais cela arrive si peu que, pour faire plaisir au nombre infime (il faut bien l'avouer) de possesseurs de Jaguar, j'ai décidé de faire une exception.

À la fin du premier niveau, quand vous arrivez au boss de fin, maintenez appuyés la position bas et aussi les boutons 1, 4, 7, 3, 6 et 9.
Vous posséderez ainsi des vies illimitées.

Riadh Zoughlami
Super Nintendo
TOM ET JERRY

Ce nom me dit quelque chose, je ne sais pas quoi mais...

Pour avoir des continues infinis, à la page de présentation, faites X, Y, B, A, A, A, A, A, A, X, Y, B, A, A, A, A et A.

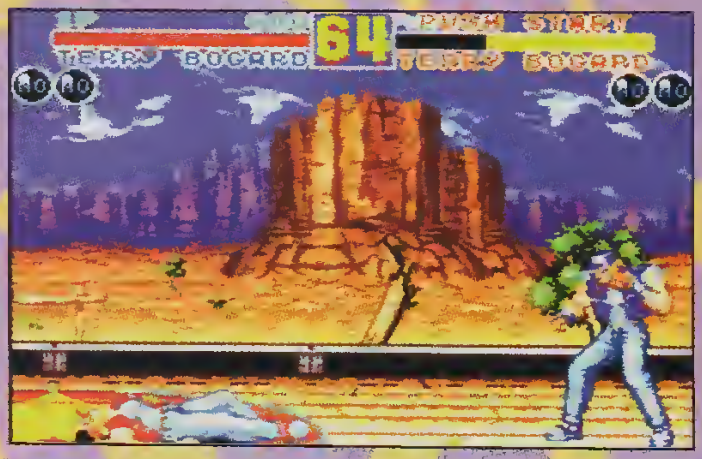
Pour avoir plus de vies, à la page de présentation, faites droite, droite, haut, gauche, haut, droite et bas.

Sébastien Cadiou
Megadrive
SONIC 3

Je suis sûr que vous ne connaissez pas cette astuce, c'est d'ailleurs pour cette raison que je la fait paraître (pas crétin, le mec !).
Pour vous transformer en Super Sonic, allez dans le mode « sound » et faites 2C, 4C, 5C et 6C. Une musique symbolisant la prise d'une émeraude se fera entendre.

Juan Satorra
Super Nintendo
FATAL FURY II

On se calme ! Je vais vous le filer ce tip, mais du calme, du calme ! Du caaalllmmmeee..... Au logo « Takara », appuyez sur B, A, X, Y, haut, gauche, bas, droite, L et R (avant que la musique s'arrête). Voilà, vous arrivez à un menu inconnu de vos petits yeux de joueur fou.



Sylvain Pigrée
Megadrive
ROAR OF THE BEAST

Et hop ! un p'tit level select dans la musette ..

À la page de présentation, faites haut, droite, A, B, A, bas, gauche, A, bas, B, haut, B, B et A.

Marion Distinguin
Megadrive
BELLE'S QUEST

Et re-hop ! un autre level select. Décidement, ce mois-ci, vous êtes vraiment balèzes.

À l'écran-titre, appuyez sur B, haut, B, B, A, haut, droite, A, B, A, bas, gauche, A et bas.

Delphine Boulanger
Megadrive
GOLDEN AXE III

Encore une fille, oui messieurs, une fille ! Même si cela paraît incroyable, loin de moi l'idée que les filles soient incapables de trouver des astuces, mais il est si rare qu'une lectrice nous envoie des tips. Enfin, vu que c'est un level select, on va pas jouer les sexistes.
À l'écran de choix du personnage du premier joueur, appuyez sur A, A, A, A, start, C, C, C, C, C et C. Merci qui ? Merci Delphine !

François Houis
Game Boy
KIRBY'S PINBALL LAND

Un petit code pour cette bonne vieille Game Boy.

Pour accéder aux bonus games, maintenez les touches gauche et select à l'écran-titre puis appuyez ensuite sur B. Si le tip a marché, un chat apparaîtra à l'écran.

David Ricardo
Megadrive
DRACULA

Nouveau jeu, nouveau cheat, voici ma devise !

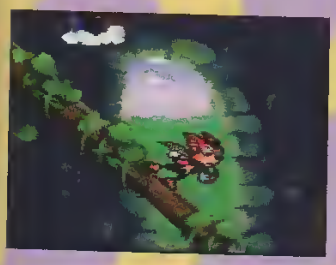
Commencez le jeu, et à l'écran où il y a des drapeaux déchirés et un ciel violet, appuyez sur bas, droite, A, C, haut, gauche et A.
Ensuite, regardez le score et appuyez sur haut pour changer le nombre qui est en fait le level auquel vous désirez aller.

Gambas
Megadrive
AERO THE ACROBAT

Quoi ! mais c'est pas possible, le rédacteur de *Nintendo Player* qui me donne des astuces... Ils veulent tous me piquer mon boulot, j'en suis sûr.
Aidez-moi, j'ai besoin de vous

À l'écran start/options,

appuyez sur C, A, droite, gauche, C, A, droite et gauche. Commencez la partie, et, quand Aero apparaît, mettez le jeu en pause et pressez haut, C, bas, B, gauche, A, droite et B. Puis maintenez bas, A et C jusqu'à l'écran des cheat modes.



Fred the Pitbull

Megadrive

THE FLINTSTONES

Mais c'est qu'elle mordrait cette sale bête !

À la page de présentation, maintenez bas, A, B, C et appuyez sur start. Voici le level select

Olivier Mathurin

Game Boy

SAMURAI SPIRITS

Y a pas à dire, vous êtes vraiment des dieux pour ce qui est des astuces. Je n'en finirais pas de vous faire des compliments si je ne me retenais pas.

À l'intro, quand Haomaru montre ses yeux, appuyez trois fois sur select pour jouer avec l'arbitre Kuloco, le dernier boss et le lanceur de bonus.

Olivier Mathurin

Game Boy

FATAL FURY 2

Encore lui ! Décidément, on ne l'arrête plus ! Enfin, bravo quand même, mais ne vous faites pas d'illusions, de toute façon, vous n'aurez pas ma place.

Quand le logo « Takara » apparaît, appuyez trois fois de suite sur select et vous pourrez jouer avec les quatre boss.

ASTUCES/PASSWORDS

Julie Lemaire (une fille, encore une, youpi !)

Game Gear

DR ROBOTNIK BEANMACHINE

Il était une fois un petit code qui se promenait dans la forêt. Seulement voilà, le grand méchant Astuceman, chemin faisant, se promenait lui aussi dans la forêt. À peine eut-il aperçu le petit code qu'il s'en empara et l'enferma à vie dans la rubrique Trucs en Vrac de *Player One*. Pauvre petit code, pour lui, ce sera pire que l'enfer.

Pour voir la séquence de fin de jeu, mettre le password suivant : Red, Green, Star et Star.

Pour jouer contre le docteur, mettre le password : Yellow, Red, Green et Blue.

Iggy

Megadrive

TOE JAM AND EARL 2

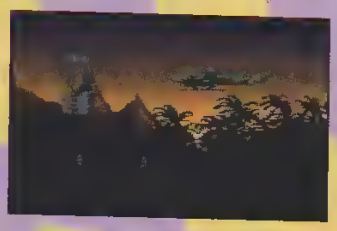
Il m'a obligé. Je ne voulais pas, mais il m'a obligé ! Si, même le rédacteur en chef adjoint essaye de me piquer mon boulot. Je peux vous dire que ma fin est proche. Enfin, avec ces passwords qu'il nous fournit, vous n'aurez plus de problème pour finir le jeu.

Level 3 : C6T2ZE-ILEIC
Level 5 : PT28KZFK2YJQ
Level 9 : JPTFXEW9WZ0Q
Level 11 : T5QQCE2JA8PQ
Level 13 : JP8QIIAPCB4N
Level 15 : D92QCZ69XV5E

Frédéric Mahéo

Super Nintendo

CHOPLIFTER 3



Des petits passwords pour papa et des petits passwords pour maman (decidément, je pète les boulons !)...

Secteur 2 : SHNLNTS
Secteur 3 : CDGGBVN
Secteur 4 : WHTDFFN

NOTES D'ASTUCE MAN

Bon, pour ce qui est de la rubrique du mois dernier, j'espère que vous l'avez appréciée. Pour ce qui est de celle de ce mois, avec ce dossier sur MK II, je suis déjà sûr que oui. Sinon, vous avez vraiment été parfaits ce mois-ci. La rubrique s'améliore de mois en mois. Allez, bonne chance pour le reste de l'année, et que l'esprit de Dieu soit avec vous (hein !).
P-S : Bisous à Marion, Julie et Delphine (eh oui, que voulez-vous, le métier d'Astuceman peut être aussi particulièrement agréable).

PLAN DES LECTEURS

Bon, j'ai reçu pas mal de plans ce mois-ci et j'en suis ravi.
Je vois que la rentrée ne vous a pas découragés, bien au contraire.
Vous allez sûrement crier au scandale mais, une fois de plus, c'est le plan de Philippe Cavallini qui est publié. Je n'y peux rien : c'est le plan le plus clair et le plus beau que j'ai eu entre les mains depuis longtemps, donc...
Voilà, ne désespérez pas, les vacances de la Toussaint arrivent à grands pas.

PLAYER ONE

Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Crevette, Plan des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

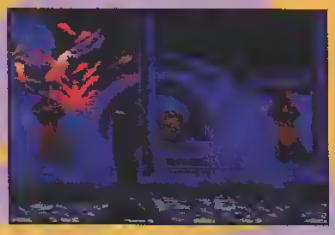
MORTAL KOMBAT II

Mortal Kombat II, en plus d'être un jeu à l'ambiance glauque et à l'action effrénée, cache en ses sombres recoins bien des secrets. Voici donc deux pages uniquement consacrées aux trucs qui existent pour ce jeu. Vous allez vous apercevoir que les programmeurs ont un esprit aussi retors et pervers que peut l'être MK II.

LES PERSONNAGES CACHÉS

Noob Saibot

Noob Saibot (de Boon et Tobias, deux programmeurs du jeu) est un personnage qui apparaît lorsque vous gagnez 25 combats d'affilée. Son ombre (impossible de distin-

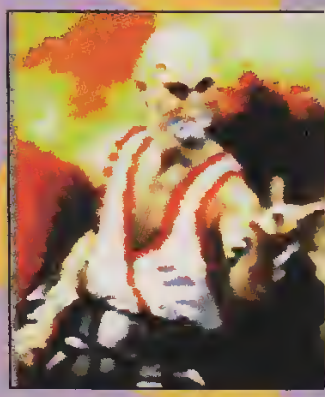


guer son visage) fait penser à la silhouette de Sub-Zero et Scorpion.

Jade

Pour vous retrouver face à cette charmante demoiselle, participez tout simplement au tournoi. Lorsque vous arrivez

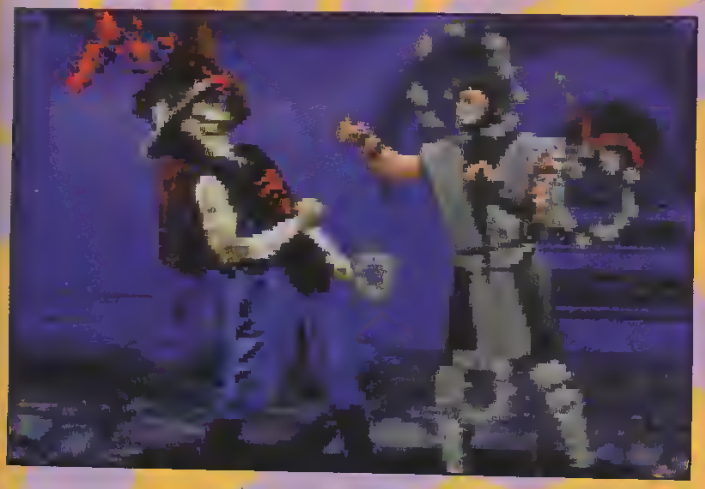
au personnage situé juste sous le point d'interrogation (celui qui se trouve avant Kintaro), débarrassez-vous de lui en n'utilisant que le coup de pied faible. Interdiction de toucher à autre chose (sauf le paddle pour se déplacer, bien sûr). Si vous réussissez, Jade vous invitera à venir la voir..



Smoke (mode « deux joueurs »)

Ce personnage qui porte un nom irritant pour la gorge, se

3670 8,76 F l'appel + 2,19F/mn
Le boss vous paraît insurmontable ? 36 70 77 33
la hot-line des Players en difficulté
Player one



trouve au stage du portail (avec les moines en lévitation). Pour le faire apparaître, attendez que le Toasty (une tête de clown sur MD et celle d'un programmeur sur SNES) intervienne, en bas à droite de l'écran. Pour ce faire, sachez qu'un enchaînement de coups aide à son apparition. Durant la seconde où il reste affiché, appuyez en même temps sur block et bas. Bon timing !

BABALITIES ET FRIENDSHIPS

Il n'est pas inutile de signaler que, pour effectuer les babalities (transformation de l'adversaire en bébé) et les friendships (cadeaux, scènes délires ..), il est nécessaire que vous vous débarrassiez de votre adversaire sans utiliser les boutons de coups de poing Noob Saibot (uniquement lors du dernier round). Et moi qui me demandais pourquoi je les réussissais aussi rarement...

GÉNÉRIQUE & BATTLE MODE (SNES SEULE)

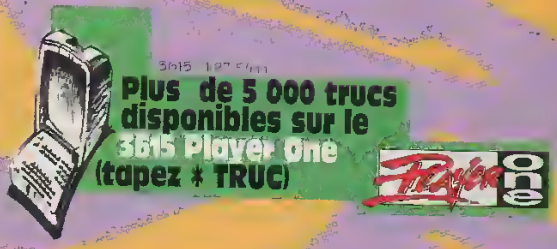
Générique : Pour pouvoir mater une petite scène sympa en introduction, appuyez sur les boutons L et R et maintenez-les fermement enfoncés. Battle mode : Voici une astuce un peu plus intéressante.

Arrivé à l'écran « Start » du jeu, appuyez sur, cette fois encore, sur L et R. Laissez-les enfoncés, appuyez sur start, et un écran inédit apparaît.

En effet, les joueurs 1 et 2 peuvent à présent choisir quatre personnages et se livrer à un combat d'endurance. Bon match !

SUPER CHEAT (MEGADRIVE SEULE)

Lorsque l'écran de présentation apparaît, allez faire un tour dans les options et placez-vous sur « Done ! ». Une fois bien calé sur ce mot magique, effectuez la manipulation suivante : gauche, bas, gauche, droite, bas, droite, gauche, gauche, droite et droite. Délicieuse surprise et suprême exaltation, vous pouvez maintenant paramétrer le jeu à votre convenance. Le plus intéressant, bien sûr, tient dans le fait que vous pouvez devenir invincible ou bien tuer votre opposant en lui donnant un seul coup



Plans & Astuces

MEGAMAN X

Bon, on se retrouve enfin pour des choses un peu plus sérieuses que Street Fighter II le Retour au Fils de la Vengeance Turbo Prime.
Fini les vacances, place à la gymnastique neurologique en compagnie de Megaman X.

Megaman X est un jeu de plate-forme constitué de plusieurs niveaux. Les précédents volets de Megaman se caractérisaient par une interaction constante entre les différents niveaux, et c'est encore le cas dans ce nouvel épisode. En effet, vous disposez dès le départ d'un « select stage » qui vous permet de commencer par n'importe quel niveau. S'il n'y a pas de parcours idéal, il convient toutefois de respecter un certain ordre afin de diminuer la difficulté rencontrée lors des confrontations avec les boss de fin niveau. L'aide de jeu qui vous est proposée détaille donc, a priori, l'itinéraire le plus facile mais elle n'est absolument pas à considérer comme la parole sacrée.

BLADE RUNNER'S STORY

Conçu par un génie de la robotique — le Dr Light —, Megaman est le premier robot doué de la faculté de penser. Par la suite, divers robots construits afin de soulager l'être humain dans son dur labeur se révoltent contre leurs concepteurs. Ils décident d'effectuer une purification ethnique afin de débarrasser la Terre de la race maudite : l'homme. Aidé du Dr Cain, Megaman décide de mettre un terme aux exactions de Sigma, le chef de la rébellion robotique. La tâche semble insurmontable, mais heureusement *Player One* va encore vous aider à sauver le monde !

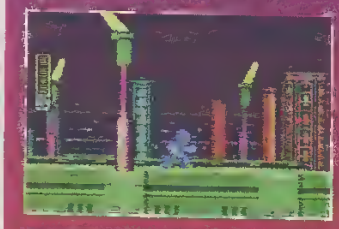
OBJET	NIVEAU
Les bottes	Chill Penguin
Container d'énergie	Armored Armadillo
Container d'énergie	Spark Mandrill
Cœurs	Un par niveau

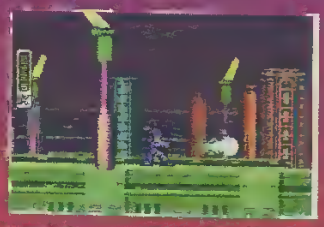
LE NIVEAU D'INTRO

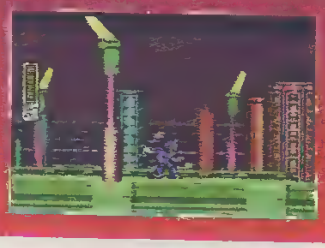
Ce premier niveau assez court est destiné à vous familiariser avec les commandes du jeu, mais également à vous mettre dans l'ambiance. Il n'y a pas de difficulté majeure, mais il convient de maîtriser parfaitement l'armement de Megaman (voir « Le tir »). À l'issue de ce niveau, vous serez confronté à un boss (« Séquence cinématique »).

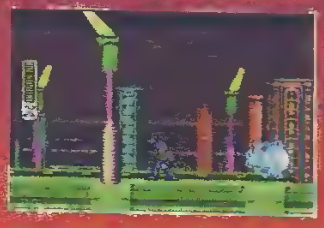
LE TIR CONCENTRÉ

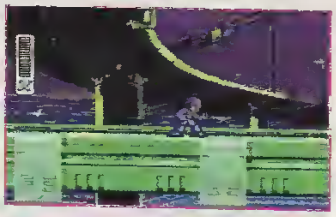
En maintenant enfoncé le bouton de tir pendant quelques secondes, Megaman concentre la puissance de son X-buster. Le héros est alors entouré d'un halo bleuté lorsque la concentration de feu atteint 50 %, qui vire au jaune à puissance maximale.



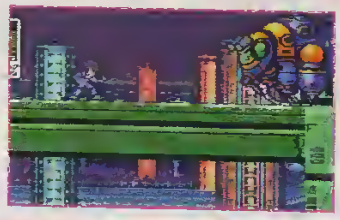






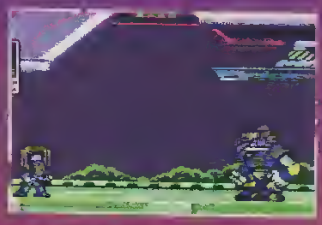


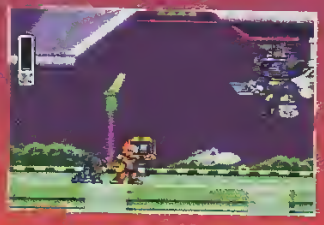
La première scène se déroule sur une autoroute.

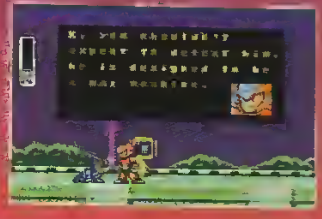


Non, n'allez pas croire que ceci est un boss de fin.

SÉQUENCE CINÉMATIQUE







QUELQUES GÉNÉRALITÉS

Avant de se lancer dans cette quête, il convient de connaître quelques spécificités propres à ce jeu.

Megaman X est constitué de huit niveaux de base, à l'issue desquels le héros devra combattre un boss. Chacun d'entre eux possède un armement particulier, et, une fois vaincu, Megaman peut s'emparer de cette nouvelle arme afin d'augmenter sa propre panoplie d'attaques.

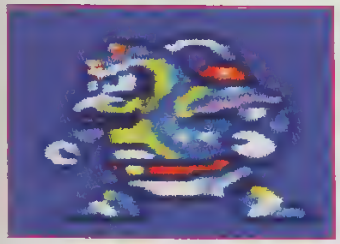
D'un autre côté, sachez également que chaque boss est sensible à un type d'arme particulier. En faisant preuve de logique, ce choix devient une évidence.

De plus, au cours de ses pérégrinations, Megaman pourra augmenter sa barre d'énergie en collectant les cœurs ; ces éléments étant forcément très bien cachés. Vous pouvez en outre récupérer des containers destinés à stocker de l'énergie vitale que vous pourrez utiliser dès que le besoin s'en fait sentir.

Enfin, pour que cette aide de jeu soit simple d'utilisation, un tableau récapitulatif de tous les cœurs et objets du jeu vous permettra de savoir où trouver telle ou telle option.

CHILL PENGUIN

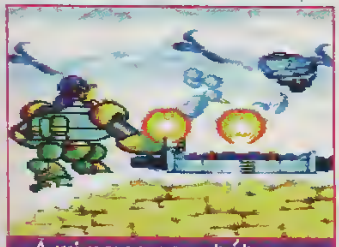
À première vue, un niveau de glace ça n'inspire pas trop pour un premier tableau. C'est pourtant par celui-ci que la logique voudrait que l'on commence, d'autant plus qu'il n'est pas si difficile que ça (le sol ne glisse pas comme on pourrait le craindre).



En effet, vous avez probablement lu la doc et constaté que, contrairement à ce qui y est inscrit, Megaman ne dispose pas de la faculté de courir. Et pourtant, il semble évident que le fait de pouvoir prendre vos jambes à votre cou vous aurait évité la perte d'une précieuse vie (voir « Les bottes »).

À mi-parcours environ, vous aurez l'occasion de prendre les commandes d'un robot de combat qui n'attend plus qu'un Megaman pour l'utiliser. À son bord, vous conservez l'ensemble des facultés de Megaman, y compris celle de courir. En revanche, vous ne pouvez plus tirer, mais les coups de poing de votre engin sont tout ce qu'il y a de plus efficaces.

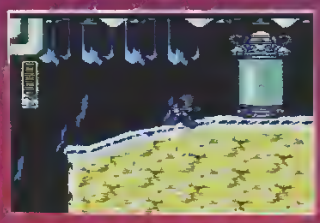
Enfin, lorsque vous ne pourrez pas aller plus loin, vous devrez alors abandonner votre véhicule, vous extirper de ce char futuriste. C'est juste après que le boss vous attend (voir « Le cœur » et « Le Pingouin »).

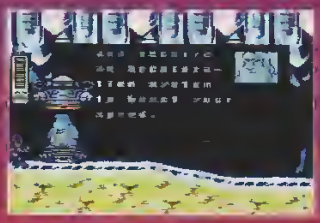


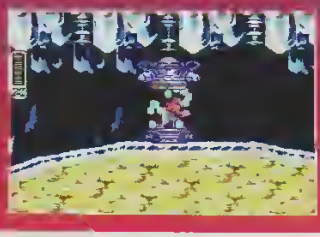
A mi-parcours, cet étrange moyen de locomotion peut encaisser les dommage à votre place.

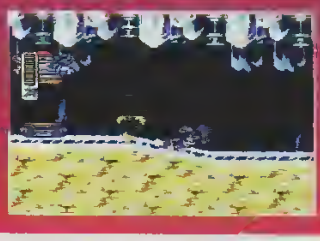
LES BOTTES

La paire de bottes est l'objet le plus facile à t[illegible] parmi les quatre dissimulés dans ce jeu. En effet, à mi-parcours vous trouverez sur un objet du container dans lequel est stocké le [illegible] que le Dr Light a laissé à votre intention. Après avoir [illegible] les instructions, prenez la place de l'[illegible]. Au [illegible] choc, vous vous retrouverez [illegible] de la réalité de [illegible].



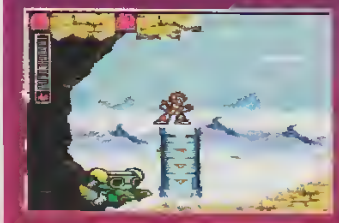


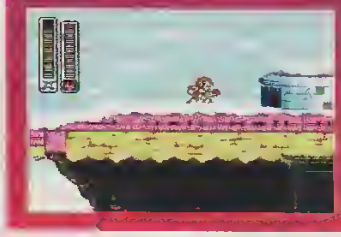




LE CŒUR

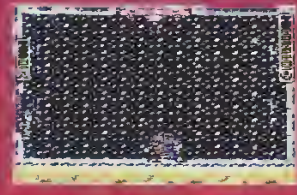
Le cœur dissimulé dans ce niveau est quasiment [illegible] coup de pouce. Vous ne l'obtiendrez qu'après [illegible] Flame Mammoth et récupéré le fire wave. Concrètement, lo[illegible] sur du robot de combat, il vous suffit [illegible] qui suit. Ensuite, prenez votre élan et sautez sur la plate-forme [illegible]. Vous trouverez le cœur en détruisant [illegible].





LE PINGOUIN

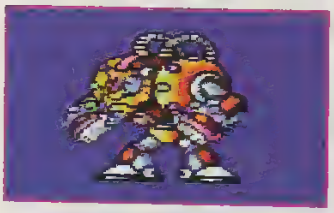
[illegible] le coulant [illegible] du boss, [illegible] votre [illegible] au maximum. [illegible] rude [illegible] pour [illegible] point faible. Il [illegible] [illegible] en plus de [illegible] lequel il y a rien à faire. [illegible] n'est [illegible] mur [illegible] au maximum [illegible] que vous [illegible] [illegible] un [illegible] qui vous [illegible] sur un [illegible] de la [illegible]. Mais patience, quand [illegible] [illegible] vous [illegible] [illegible].



SPARK MANDRILL

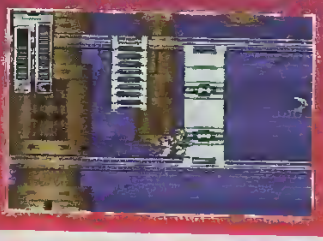
Nous voilà maintenant arrivés dans le monde du Spark Mandrill, qui a pour thème l'électricité. Comme vous allez vous en rendre compte par vous-même, ce boss est un gros gabarit...

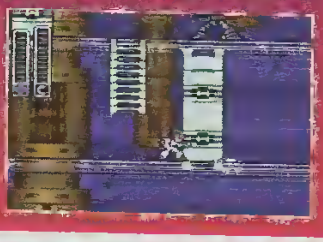
Comme si Mandrill ne suffisait pas, il y a aussi un boss intermédiaire (voir encadré), et la traversée d'une zone d'obscurité sera délicate à gérer, mais vous arriverez rapidement au boss de fin.



RÉSERVE D'ÉNERGIE

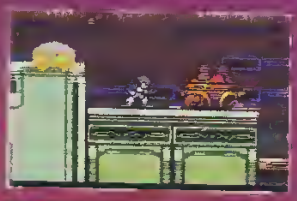
La réserve d'énergie située dans ce niveau est à peine cachée mais sera inaccessible lors de votre premier passage. Il vous faudra avoir vaincu Boomer Kuwanger pour posséder le boomerang cutter. Lorsque ce sera chose faite, il ne vous restera qu'à vous placer à quelques millimètres du mur puis à sauter en tirant. Le boomerang fera le reste : s'il rencontre la réserve d'énergie et celle-ci revient automatiquement à vous.





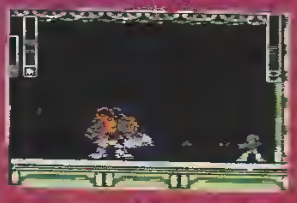
LE CŒUR

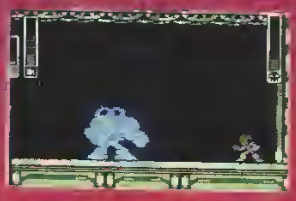
[illegible]



LE SINGE

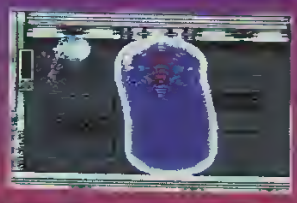
[illegible]

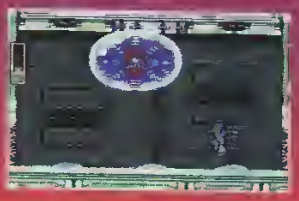




LE BOSS INTERMÉDIAIRE

[illegible]





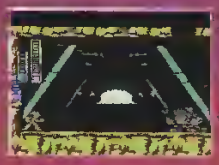
ARMORED ARMADILLO

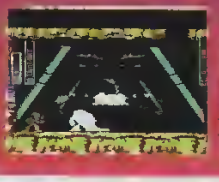
Armored Armadillo a élu domicile au fin fond d'une mine. Et dans ce stage assez facile, vous serez amené à utiliser des chariots pour vous déplacer.

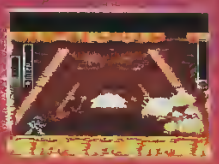
Grâce à ce moyen de locomotion assez peu conventionnel, le niveau se déroule rapidement. Ce qui peut malheureusement vous faire passer à côté de pas mal de bonnes choses (voir « Vies sup à volonté »)...
De plus, vous ne manquerez sûrement pas de remarquer que le réservoir d'énergie et le cœur sont, pour une fois, accessibles dès votre première visite (voir encadrés correspondants).

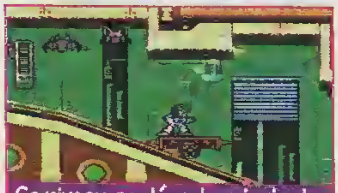
LE TATOU

[illegible]





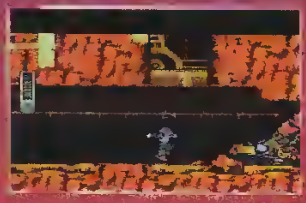
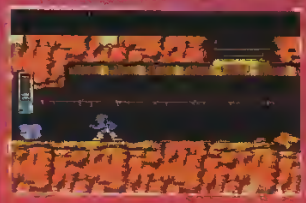



Ce niveau se déroule principalement sur un wagonnet de mine.

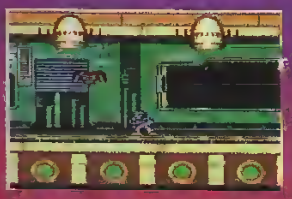
Peu avant le boss, le wagonnet survole à fond un gouffre.

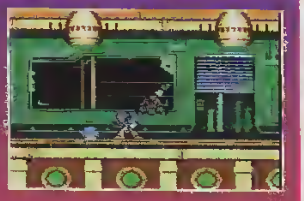
LE RÉSERVOIR D'ENERGIE

[illegible]

VIES SUP À VOLONTÉ

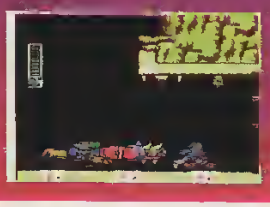
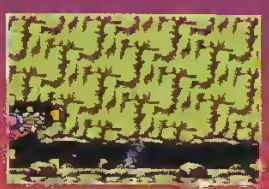




N'utilisez pas le premier wagonnet que vous croiserez. En continuant à pied dans ce dédale de chauves-souris, vous en remarquerez une de couleur plus foncée que les autres. Détruisez-la, vous récolterez un sup. Déplacez-vous de quelques centimètre à droite ou à gauche et revenez à l'emplacement de la chauve-souris noire pour l'éliminer de nouveau. Vous pouvez répéter l'opération jusqu'à posséder neuf vies supplémentaires.

LE CŒUR

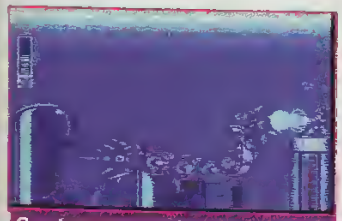
À l'instar du réservoir d'énergie de ce niveau, il est inutile d'avoir vaincu un boss. Lorsque vous rencontrez le deuxième tunnelier, il vous faudra cette fois le dévancer en courant. Vous tomberez rapidement sur une petite cheminée verticale au sommet de laquelle se trouve le cœur. Vous ne manquerez pas de remarquer que, au passage du tunnelier, la plate-forme où se trouve le cœur devient inaccessible ; d'où l'obligation de le dévancer.

LAUNCH OCTOPUS

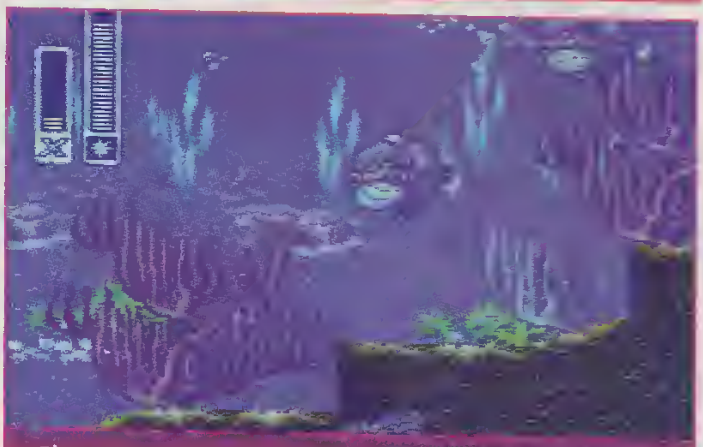
Ce niveau sous-marin est peut-être le plus difficile des huit levels. Il est également assez long et pas mal de boss intermédiaires le peuplent.

Ils ne sont pas très durs à vaincre, toutefois il vous faudra faire preuve d'une grande patience.
À part le cœur (voir encadré) et l'arme du boss (voir encadré « La Pieuvre »), il n'y a rien à récupérer.



Ce niveau aquatique regorge de boss intermédiaires tel ce monstre reptilien.

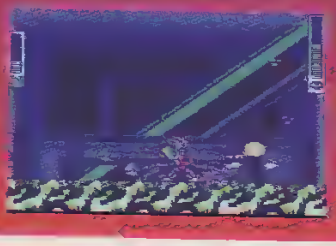
Un niveau pas franchement de tout repos...

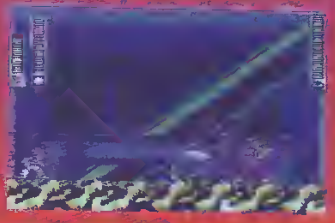


Où est Megaman ? Tout simplement digéré par les poissons !

LA PIEUVRE

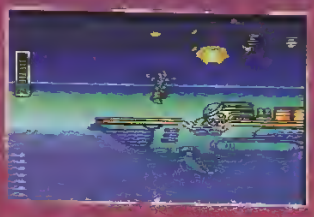
[illegible]

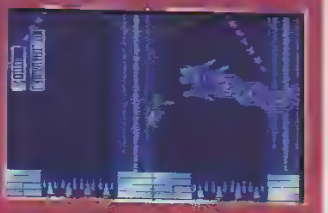


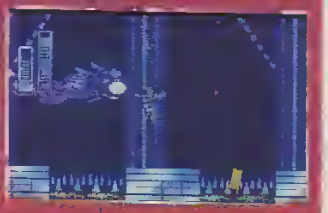


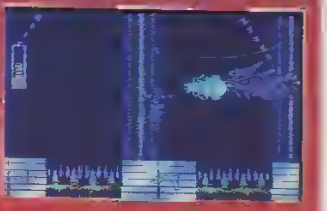
LE CŒUR

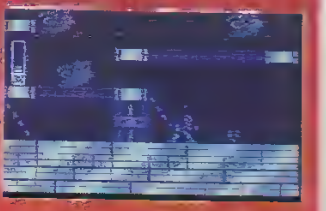
Lorsque, après avoir utilisé un [illegible] vous atteignez le sanctuaire, vous rencontrez une « [illegible] » [illegible] inutile de s'étendre sur elle [illegible] Une fois que vous l'avez vaincue, [illegible] pour remarquer qu'il y a un passage [illegible] Vous le trouvez [illegible] avec un serpent [illegible] Pour prouver [illegible] le cœur [illegible] Une fois que le cœur est [illegible] continuez sur [illegible] le cœur.











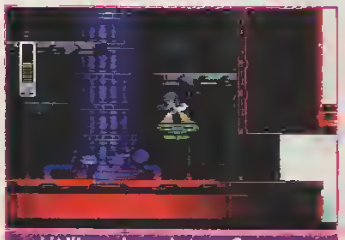
BOOMER KUWANGER

Nous arrivons à présent dans le secteur de Boomer Kuwanger. L'astuce consiste à traverser la partie horizontale du niveau à toute vitesse, sans chercher à abattre les adversaires.

Vous arrivez ensuite au pied d'une tour qu'il vous faudra escalader. Profitez donc de cette ascension pour détruire les ennemis et collecter des capsules d'énergie. Parvenu à son faîte, vous arriverez dans la salle de Boomer (encadré « Le Bovidé »). Concernant le cœur, vous devrez revenir à ce niveau ultérieurement (voir encadré).

Dans ce bâtiment, détruisez les canons montés sur plate-forme.

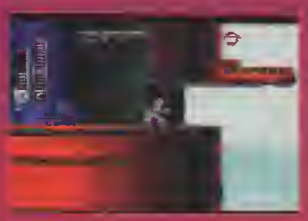
Utilisez les plates-formes volantes pour atteindre le boss.

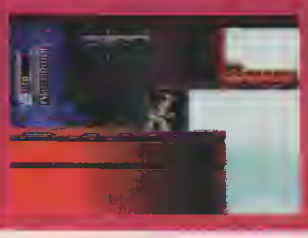


Utilisez les plates-formes volantes pour atteindre le boss.

LE CŒUR

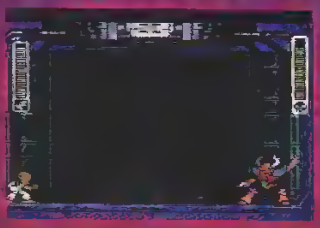
Comme évoqué, il vous faudra [illegible] Boomer Kuwanger. [illegible] vous, vous vous trouvez le [illegible] mais il vous faudra [illegible] Vous trouverez le [illegible] mont de la tour. [illegible] vous à fin [illegible] avec [illegible] Mais [illegible] sur ces [illegible] tour aux jeux.

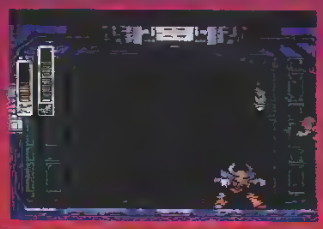




LE BOVIDÉ

Boomer Kuwanger est un adversaire particulièrement coriace. Comment vous en débarrasser le plus vite, comment vous en sortir le moins qu'on y perd sans au minimum. Son attaque [illegible] Fonce sur vous tel un taureau dans l'arène, [illegible] vous [illegible] vous [illegible] l'air [illegible] un vulgaire [illegible] le chiffre, [illegible] chargeur [illegible] à un mec qui [illegible] les [illegible] chercheur de taureau [illegible] simplissimo.





Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !

Les jeux vidéo du lundi au vendredi à 7 h 45, 14 h 45 et 16 h 55.
Retrouvez Cyril Drevet, Daubeman, Bitos, Mahalia, Ness Top et Matt le Fou.

Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

LES BONUS PLAYER	COMMENT LES OBTENIR ?	CREDITS
Passez votre petite annonce en priorité	Retournez le coupon situé dans la rubrique PA du magazine.	325
Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)	Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.	560
Recevez un magazine gratuit	Commandez le numéro paru de Player One, Nintendo Player ou le hors série de votre choix.	675
Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré		680
Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement	Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales.	770
Recevez un Player One Pocket	Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine	800
Participez à l'émission Player One sur MCM		1280
Assistez à l'émission Game 40 sur M40 avec Sam Player		1280
Venez affronter le testeur de votre choix à la rédaction		1600

Les Bonus prendront effet un mois après réception de votre lettre.

REGLEMENT

Article 1
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Nintendo Player et les hors séries (les jeux Sega et les jeux Game Boy par Player One) sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

Article 2
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

Article 3
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

Article 4
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour Player One, Nintendo Player et les hors séries (les jeux Sega et les jeux Game Boy par Player One)

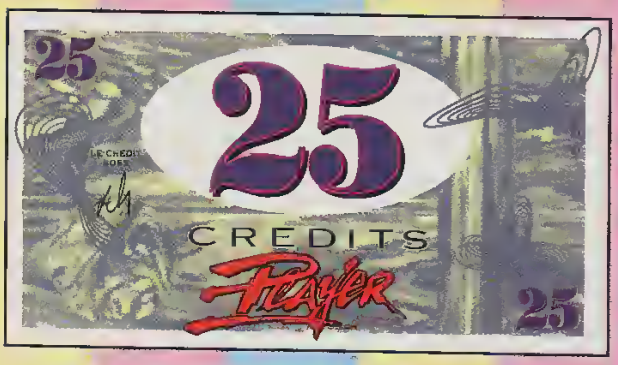
Article 5
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

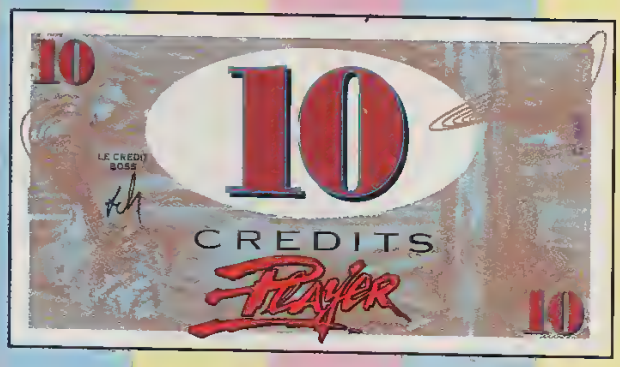
Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :

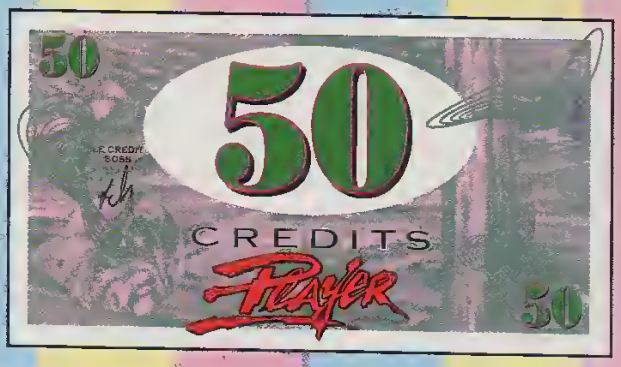
Crédits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex

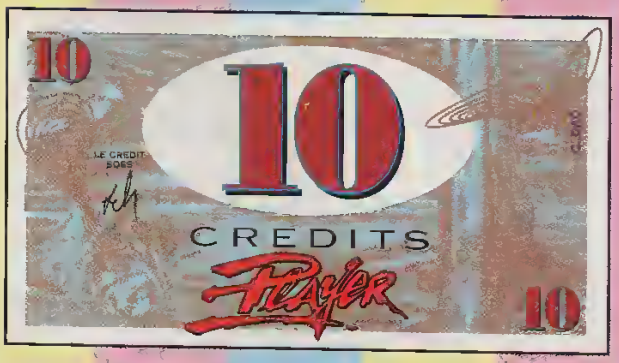
10
10
CREDITS
Player
10

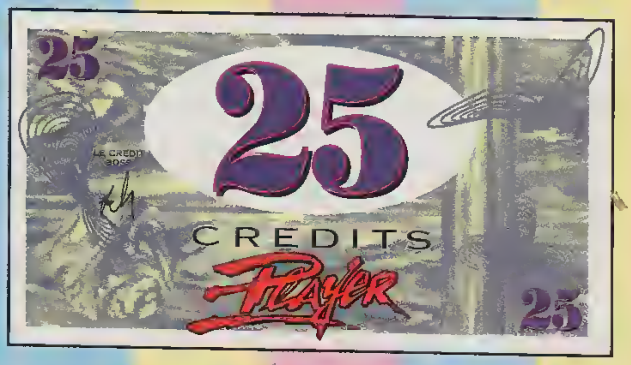
10
10
CREDITS
Player
10


25
25
CREDITS
Player
25

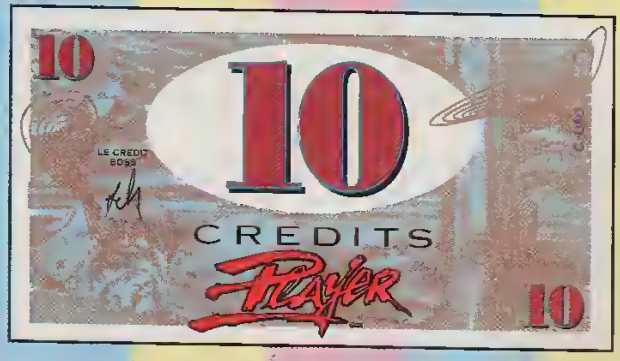

10
10
CREDITS
Player
10


50
50
CREDITS
Player
50


10
10
CREDITS
Player
10


25
25
CREDITS
Player
25

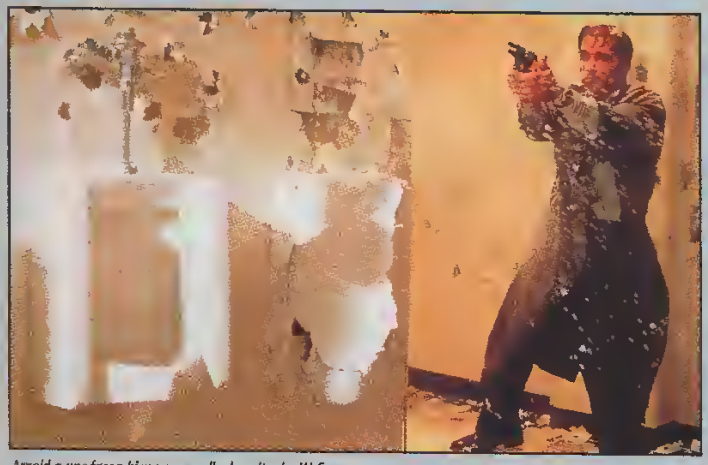
10
10
CREDITS
Player
10


10
10
CREDITS
Player
10

« TRUE LIES », LE NOUVEAU JAMES CAMERON

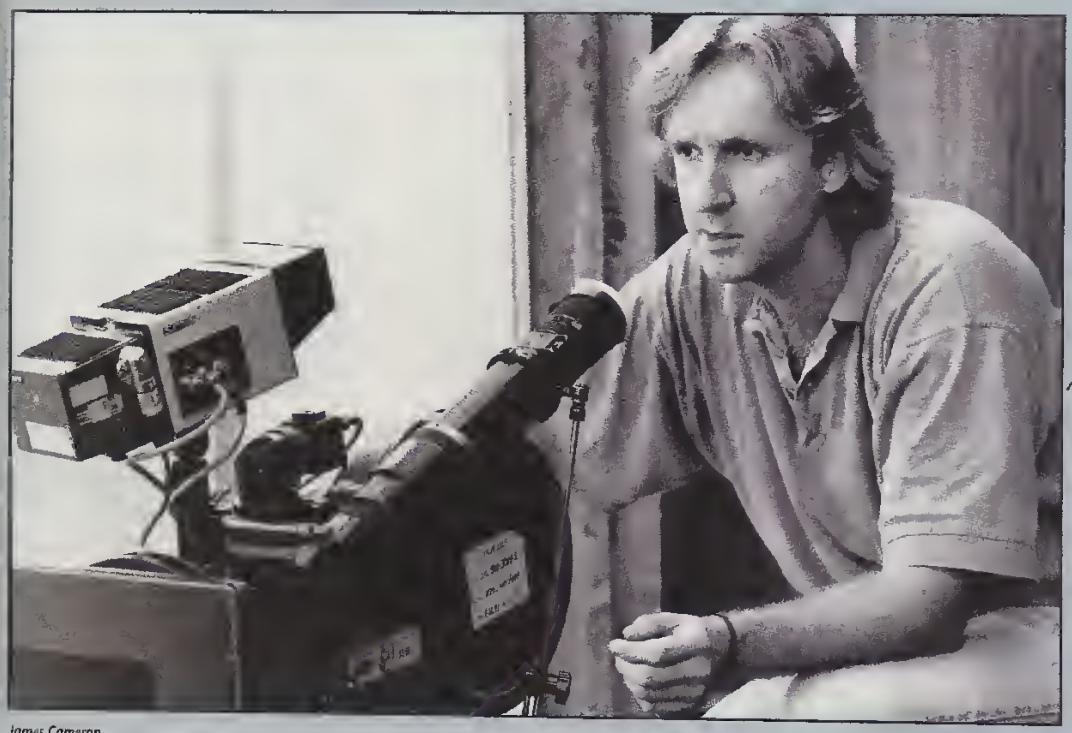
Nous nous tuons à l'écrire depuis des mois : James Cameron, le metteur en scène dément des « Terminator », vient de signer un nouveau film bulldozer : ça s'appelle « True Lies, le Caméléon », et ça arrive le 12 octobre sur vos écrans ! Le point, dans *Player* avec le réalisateur !

Revenons très brièvement sur l'intrigue de *True Lies*. Le film raconte les aventures de Harry Tasker (Arnold Schwarzenegger), un as du contre-espionnage, expert en nucléaire, qui doit affronter les membres du Jihad Cramoisi, un groupe de terroristes fanatiques. En plus de cette lutte sans pitié, Tasker doit faire face à une grave crise familiale. Helen (Jamie Lee Curtis), sa tendre épouse, aurait une aventure avec Simon (Bill Paxton), un mec pas clair... Les futés auront reconnu l'intrigue de *La Totale*, un mefil 100 % français dirigé par Claude Zidi et interprété par Thierry Lhermitte, Miou-Miou et Eddy Mitchell. Quoi ? Comment ? Oui !



Arnold a une façon bien personnelle de visiter les W-C

Vexé d'avoir confondu pissotière et douche, il tire dans la foule !



James Cameron

Le réalisateur d'*Aliens*, *Abyss* et des *Terminator* refait, américanise une (bonne) comédie du père des *Ripoux*. Tiens donc ! Bon... nous n'avons pas la place, ni l'envie d'ergoter sur les tenants et les aboutissants de cette démarche. Sachez simplement que, si vous aimez Cameron et Schwarzenegger, vous aimerez *True Lies* !

CAMERON, L'INTERVIEW !

Chose promise, chose due : voici les meilleurs moments de notre rencontre avec James Cameron ! C'est dans *Player One* et nulle part ailleurs !

Player One : Pourquoi True Lies *est-il une comédie ?*

James Cameron : Je voulais tourner une comédie car je n'en avais jamais fait ! Je cherchais donc une idée de comédie d'action qui puisse convenir à Arnold et à moi-même. Le scénario de *La Totale* m'a plu et nous en avons acheté les droits. J'ai adapté l'histoire et... nous avons tourné le film !

— L'expérience a été agréable ?

— Un tournage n'est jamais agréable ! Mais, si je devais relever de « bons » moments dans ce processus infernal, ce serait les improvisations des acteurs et les moments comiques survenus sur le plateau !

— Les personnages féminins de vos films (Ripley dans Aliens, *Sarah Connor dans les* Terminator, *Mary Elizabeth Mastrantonio dans* Abyss *et, maintenant, Helen Tasker) sont toujours très forts. Cela dénote dans le cinéma d'action moderne...*

— Je ne sais pas vraiment pourquoi je suis tant attiré par cette idée de personnages féminins forts. Mais il est indéniable que c'est un thème récurrent que j'aime explorer un peu plus dans chacun de mes films. Dans *True Lies*, j'ai essayé de traiter ce thème de la « femme forte » d'une façon différente. Au premier abord, Helen Tasker ne semble pas être forte... Elle a l'air discrète, effacée. Au fur et à mesure que le film avance, Helen Tasker se dévoile. C'est une femme avec un cœur, très courageuse ! Cet intérêt pour ce genre de personnages vient peut-être des femmes que j'ai rencontrées dans ma vie...

— Pouvez-vous nous en dire plus sur Digital Domain, votre studio d'effets spéciaux ?

— Digital Domain a été financé par IBM, en partenariat avec moi-même et Stan Winston, qui a créé, entre autres, les dinosaures de *Jurassic Park*. Nous faisons des effets spéciaux digitaux. Pour cela, nous avons une grande salle pleine d'ordinateurs où travaillent 150 artistes, infographistes et techniciens. Nous créons les images du futur, celles que vous verrez dans les films du futur...

— Justement. Est-ce que vous vous posez en rivaux de ILM, le studio de George Lucas ?

— Eh bien nous avons, à peu de choses près, les mêmes activités que celles d'ILM, et nos buts sont quasiment identiques. Mais la différence, c'est que nous ouvrons nos portes aux réalisateurs auxquels nous offrons la possibilité de superviser eux-mêmes les effets spéciaux de leurs films et de récupérer le contrôle de ces trucages. Ainsi, et pour la première fois, les réalisateurs auront la

Quelques jours plus tard, il sort un gros gun pour essayer de faire « style » devant sa femme !

Prêt à tout pour être élu « bourrin de l'année », il n'hésite pas à s'en prendre à un paisible canasson...

possibilité de diriger et contrôler leurs effets spéciaux, ce qui n'était pas le cas avant !

— Êtes-vous intéressé par les films interactifs du genre de ceux produits par Digital Pictures ?
— Vous savez, de par leur nature, les films sont des divertissements passifs. Cette idée de médium interactif m'intéresse, mais je crois qu'elle sera très difficile à intégrer dans le cinéma... Il nous a fallu un an pour faire *True Lies*, qui ne comporte qu'une histoire. Il nous aurait fallu cinq fois plus de temps pour en faire un film interactif avec cinq fins possibles. Ce serait impossible, les acteurs vieilliraient pendant le tournage et je devrais payer 200 millions de dollars à Arnold Schwarzenegger pour cinq ans de travail !

— Votre prochain film sera une adaptation de Spider-Man...
— Oui. Je pense que le film sortira aux USA à l'été 96. Le tournage devrait commencer en janvier ou février 95. Ce sera un gros film ! (Sourire)

— Vous avez choisi les acteurs ?
— Non !

— Étiez-vous un fan de Spider-Man quand vous étiez ado ?
— Absolument ! Spider-Man était mon personnage préféré! Je détestais tous ces personnages des DC Comics : Batman, Superman... Je les trouvais ennuyeux ! Par contre, j'aimais les personnages des Marvel Comics comme les 4 Fantastiques, le Surfer d'Argent et Spider-Man. On pouvait s'identifier à lui. À la base, c'est un gamin qui essaie de devenir un super-héros !

— Quelles sont vos sources d'inspiration ?
— Elles sont très diverses et ne se bornent pas aux films. Les comics américains ont — grâce à quelques petites compagnies indépendantes — vécu une véritable révolution. Les mangas japonais peuvent aussi constituer des sources d'inspiration... Bien sûr, je m'intéresse au cinéma, mais je ne suis pas trop branché par le cinéma d'art et d'essai. Par exemple, mon réalisateur français favori est Luc Besson. Il est capable d'être très éclectique !

L'heure tourne... À contrecœur, nous devons quitter l'homme des *Terminator* et de *True Lies*. Nous retournons à toute berzingue vers nos bureaux pour témoigner : James Cameron va tourner *Spider-Man*, le film ! Arrrh ! ■

« True Lies, le Caméléon », sortie le 12 octobre.

Le star system a du bon : voici notre ami qui se travestit en James Bond moderne !

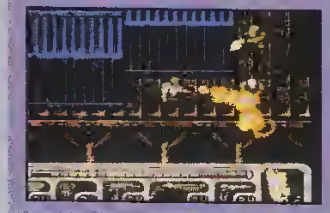
Pendant ce temps, sa femme se fait toute belle pour tromper son ennui mortel

Helen et Simon, un keumé chelou...

Schworzy danse un tango avec la belle Tia Carrere

TRUE LIES, LE JEU

En bonne superproduction hollywoodienne, *True Lies* va se voir décliné en jeu vidéo sur console. C'est Acclaim qui se chargera de réaliser l'adaptation sur Super Nintendo, Megadrive, Game Boy et Game Gear prévue pour début 1995.



VIBROBOY TETSUO !

Une statue aztèque, un homme-métal, l'accouplement impie du métal et de la chair, la fusion du cyberpunk et des mangas... Un programme odieux qui a lobotomisé les rédacteurs de *Player* ! Début de cet Hiroshima-ciné le 5 octobre, et tout de suite, ici-même.

Cinq ans après sa mise en chantier, le *Tetsuo* de Tsukamoto Shinya sort — enfin ! — en France, au cinéma. Entre-temps, ce film « dementinspiréethallu » (si,si !) a traumatisé des milliers de types plus ou moins cyber à travers la planète. Fin de l'intro. La réalité, c'est que ce film est disponible depuis des lustres en vidéo chez les Angliches et que — encore enfin ! — il sort chez nous au ciné grâce à un distributeur courageux. Désireux de propager la bonne parole, le rédacteur de ces pages sortit un jour une K7 rosbif de Tetsuo. Mal lui en prit ! L'apparition de cet objet déclencha un début d'émeute dans nos locaux. Tous, absolument tous les journalistes de *Player* voulaient embarquer chez eux ce damné Tetsuo. Mais, au fait, de quoi s'agit-il ? Hé, hé ! c'est dur à dire. Disons que ce film est un hybride dangereux et en noir et blanc de cyberpunk et de manga. Shinya Tsukamoto, le réalisateur, nous explique : *« J'appartiens à une génération qui a grandi avec les mangas. J'en ai lu des centaines, surtout dans les domaines de la science-fiction, du polar... Leur influence est déterminante dans Tetsuo. Ainsi que le mouvement littéraire cyberpunk dont le leader se nomme William Gibson. Comme mon film, la vogue cyberpunk exprime les dangers encourus par l'espèce humaine et son environnement, des menaces qui proviennent essentiellement de l'industrialisation, de la mécanisation à outrance, de la domination de l'homme par la technologie. (...) J'ai produit, mis en scène, interprété, monté, écrit, éclairé Tetsuo. Je suis même responsable d'une partie des effets spéciaux, qui sont avant tout du bricolage. (...) Parfois, il suffit d'une ficelle, d'un morceau de ruban adhésif pour obtenir des effets spéciaux corrects. Le montage fait le reste. De toute façon, je ne pouvais guère m'offrir des trucages sophistiqués. L'équipe de Tetsuo comptait en tout et pour tout sept personnes. Je l'ai tourné en toute liberté, sans tenir compte de la censure et de tout ce qui entrave la liberté artistique.* » Hé, hé !... À ce stade, le mieux que vous puissiez faire, c'est d'aller vous faire vous-même votre opinion ! Nous, on a déjà choisi !

Différents spécimens de fusion chair/métal extirpés de « Tetsuo ».

Au ciné, *Tetsuo* sera accouplé avec *Vibroboy*, un moyen métrage de vingt-huit minutes dirigé par Jan Kounen, un autre maniaque de la pellicule, européen cette fois.

© Vincenzo Trugli

VIBROBOY

Vibroboy commence en plein fantastique aztèque. Des inconscients dérangent El Vibro, une statue indienne... Quelque temps plus tard, le gri-gri va provoquer une succession d'actes infâmes, ce dans un paysage que nos amis d'outre-Atlantique qualifieraient pour le moins de « trash ». C'est violent, brutal et bourré d'idées. Du réalisateur, Josiane Balasko dit que : « Jan Kounen débarque dans le cinéma français en filmant au marteau piqueur. (...) » C'est vrai ! Signalons que Marc « Delicatessen » Caro est de la partie. Bon, moi je m'en vais, car j'aperçois au loin El Vibro. Il est capable de tout alors je me taille, en me faisant tout petit. Ciao. ■

« Tetsuo » et « Vibroboy », sortie le 5 octobre
« Tetsuo 2 » est dispo en vidéo Pal

© Vincenzo Trugli

© Vincenzo Trugli

MORTAL KOMBAT LE FILM !

EXCLUSIF !
De notre envoyé spécial à Los Angeles.

Le beat them up sanglant d'Acclaim est en ce moment en cours d'adaptation à Hollywood. *Player One* a eu le privilège d'être le premier magazine invité à assister au tournage et à s'entretenir avec Rayden alias Christophe Lambert ! Notre journaliste en est revenu fourbu mais enthousiaste...

Culver City, dans la banlieue de L.A. Une foule bigarrée et barbare de colosses torses nus fait la queue devant la camionnette d'un traiteur. Ces Huns modernes attendent paisiblement pour manger ! De temps à autre, histoire de passer le temps, un des balèzes fait semblant de frapper son voisin, lequel s'empresse de parer le coup dans la joie et la bonne humeur ! Et la cohorte de brutes éclate de rire. À deux pas de ces masses, un moine bouddhiste médite devant son assiette de pastèque... Soudain, un géant traverse la foule et vient chercher l'envoyé de *Player One*, qui festoyait avec la horde. L'heure est venue pour lui — et pour vous, chers lecteurs ! — d'en savoir plus sur le film Mortal

Fan de Mortal Kombat, connais-tu le nom de ce bellâtre ?

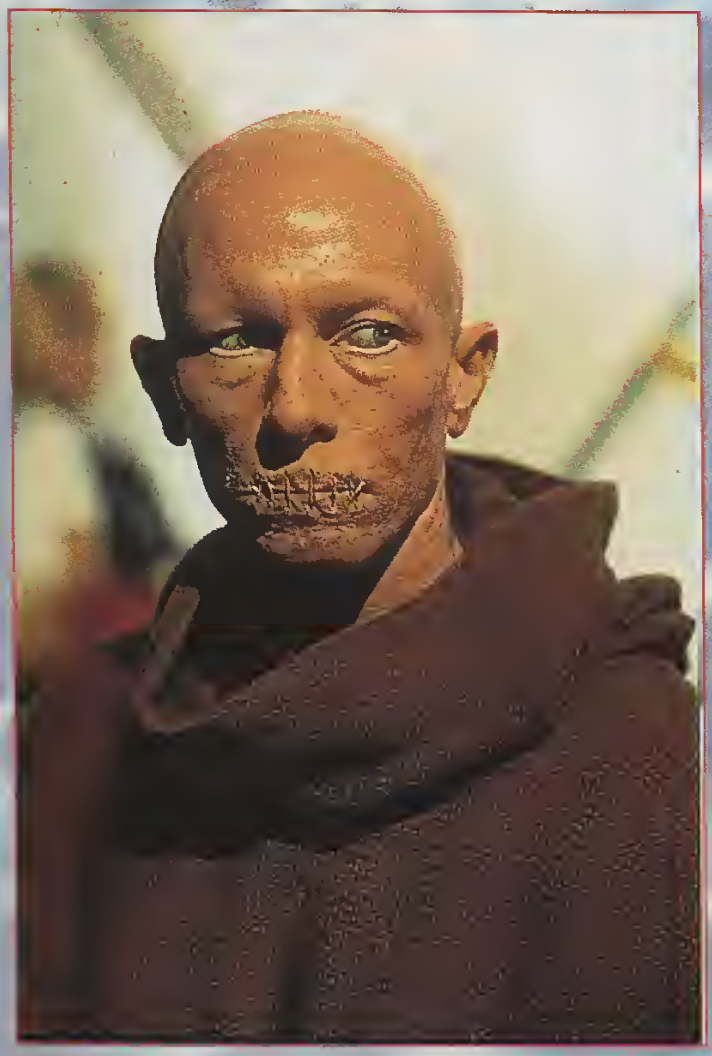
Kombat !

C'est le 15 août qu'ont débuté les prises de vues de l'adaptation ciné du jeu controversé. À l'heure où vous lisez ces lignes, l'équipe est au fin fond de la Thaïlande, en train de terminer le tournage ! Il faudra attendre le printemps 95 pour découvrir le film (aux USA — en France rien n'est encore prévu). Mais avant d'aller plus loin, résumons le scénario du film...

L'HISTOIRE

MK narre la « geste » (que c'est beau !) des meilleurs combattants que la Terre ait jamais portés. Ces héros doivent affronter les ennemis surhumains vomis par l'Autre Monde... Vous vous en doutez, c'est bien sûr le sort de l'univers et de ses habitants qui est en jeu ! Le film s'attachera à expliquer l'origine des persos et dévoilera certains de leurs secrets. On retrouvera donc les courageux Liu Kang, Johnny Cage et Sonya Blade, qui seront guidés dans leur quête par le puissant dieu du Tonnerre Rayden. À la fin, le trio découvrira que le MK n'est pas un tournoi de mort, mais une épreuve de vie (ça c'est positif !). Heureusement, il y a les méchants, sans qui, il faut bien l'avouer, tout cela serait quand même ennuyeux. Menés par le maléfique Shang Tsung, des créatures étranges combattront sans merci pour remporter le dixième Mortal Kombat ! Parmi eux, nul autre que Goro, le prince à quatre bras, vainqueur des neuf précédents MK ! On ne rigole plus, parce que s'il gagne, les ténèbres de l'Autre Monde déferleront dans notre dimension pour régner sur Terre à jamais ! Mais les trois héros ont une arme secrète en la personne de la jolie princesse Kitana, l'héritière légitime du trône de l'Autre Monde, qui ne demande qu'à restaurer la sérénité qui régnait autrefois dans l'univers parallèle... Alors, ça vous paraît respecter le concept du jeu ?

Liu Kang et Johnny Cage



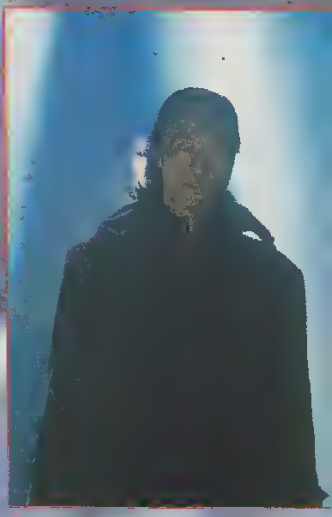
Motus et bouche cousue : un moine de Mortal Kombat.

LE TOURNAGE

Revenons à Culver City. Le géant m'invite à franchir la porte du hangar qui abrite les décors. Les décorateurs terminent en ce moment d'autres plateaux, paraît-il colossaux, à quelques encâblures de la plage de Santa Monica... En chemin, nous passons devant des planches de storyboards (découpages dessinés), accrochées aux murs. Nous arrivons dans un bureau où mangent Larry Kasanoff, le producteur du film, et Alison Savitch, la responsable des effets spéciaux. Ils m'accueillent chaleureusement. Tous deux ont une longue expérience cinématographique. Larry a travaillé sur la production de *T2* et de *True Lies*. De son côté, Alison a supervisé les effets spéciaux de *T2*, *Draculo* et de *The Shadow*...

Nous nous asseyons et commençons à discuter...

Player One : *Vous préparez des tas et des tas d'effets spéciaux...*



Shang Tsung (C.-H. Tagawa), le méphitique sorcier.

Pourquoi voulez-vous les garde absolument secrets ?

Larry Kasanoff : Les effets spéciaux, c'est de la magie Nous ne voulons pas explique comment nous faisons ce tours de magie avant que le gens aient vu le film. Après la sortie du film, nous ferons un

Un des charmants participants du Mortal Kombat

L'univers revu et corrigé par Shang Tsung

« making of » pour expliquer comment nous avons fait. Pour Goro, nous avons construit la créature animée la plus perfectionnée à ce jour ! Nous avons pris un gros risque et nous ne voulons pas gâcher l'impact de Goro en révélant avant même la sortie du film les détails de sa fabrication ! Ce film, c'est de la « fantasy » ! Les événements qu'il raconte n'arrivent pas dans la réalité mais nous voulons que vous y croyiez ! Sub Zero, Reptile.... vous allez voir tous ces personnages pour de vrai, sur grand écran, et vous allez y croire !

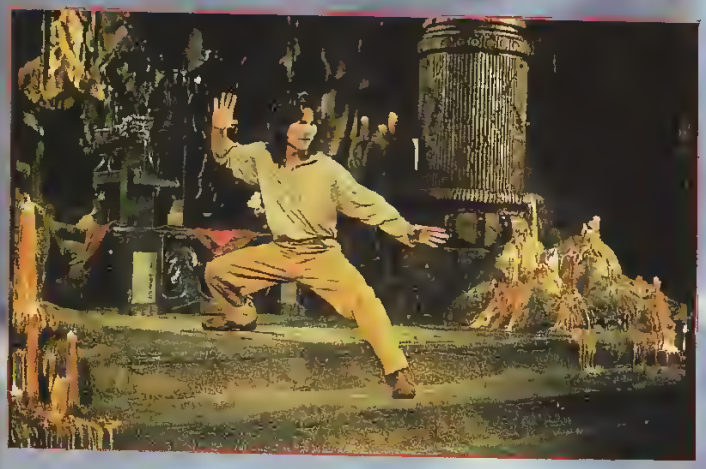
PO : *On ne demande pas mieux ! Ne craignez-vous pas de rencontrer des problèmes à cause de la violence contenue dans Mortal Kombat ?*

LK : Nous ne faisons pas une adaptation du jeu vidéo, mais un film basé sur l'histoire qui a inspiré ce jeu ! Et cette histoire est née de mythes qui existent depuis mille ans ! C'est ça notre histoire ! Si le jeu n'existait pas, nous ferions quand même ce film ! Le jeu existe, ça ne peut que nous aider ! Le jeu est violent ? Le film sera excitant en diable et plein d'effets spéciaux incroyables ! Nous ne voulons pas faire un film où les gens s'arrachent la tête ! Si nous faisions ça, on aurait l'impression que nous faisons un petit film gore !

PO : *Va-t-il y avoir un jeu basé sur le film ?*

LK : Heu... (Silence, il réfléchit.). Je ne peux pas répondre à cette question ! (Rires.) Pour moi, c'est un aveu... Tout ça sent un futur jeu Mortal Kombat 3...

Alison Savitch : Ce qu'on fait avec ce film, c'est prendre les personnages à deux dimensions du jeu et les transposer dans un univers à trois dimensions. Ils n'en seront que plus excitants ! Pour en revenir à la violence du jeu, nous la remplaçons par des effets. Je ne crois pas que ce soit un handicap, au contraire !



Robin Shou est Liu Kang

Paul Anderson, le réalisateur du film

LK : Contrairement à beaucoup de films d'action, vous verrez les acteurs effectuer eux-mêmes leurs combats. Nous avons certains des meilleurs champions d'arts martiaux du monde ! Ainsi, nous n'aurons pas à couper ou à changer la caméra d'angle lorsque les

acteurs effectuent leurs mouvements puisqu'ils en seront les auteurs !

***PO** : Quel sont les trucages qui vous posent le plus de problèmes ?*

AS : Ils ont tous leurs difficultés. Pourtant, les plus inhabituels sont probablement ceux utilisés pour Reptile, un personnage entièrement créé en images de synthèse ! Dis donc, le temps passe, et si nous allions faire un tour sur le plateau ?

***PO** : Avec joie !*

Christophe Lamnert pose avec la couverture de Player One consacrée à Mortal Kombat.

GORO !

Le plateau abrite quelques-uns des nombreux décors du film. J'ai l'impression de visiter les pièces d'une énorme maison hantée ornées de décorations tibétaines. L'ensemble exhale une atmosphère glauque vraiment réjouissante. Les décorateurs semblent s'être régalés. Le premier étage cache une sorte de passage très pentu dont les parois forment d'étranges entrelacs. Ce conduit aboutit dans une hutte très particulière... le repaire de Reptile, le monstre né des entrailles des ordinateurs ! En quittant le palais impie de Shang Tsung, j'aperçois une pièce où s'affairent des techniciens... Par tous les dieux ! Des Goros de toutes tailles ont été entreposés. Le plus grand des monstres lance des regards caoutchouteux au panneau « Interdit de prendre des photos » placardé en face de lui. Craignant d'interrompre sa rêverie, je m'esquive sur la pointe des pieds...

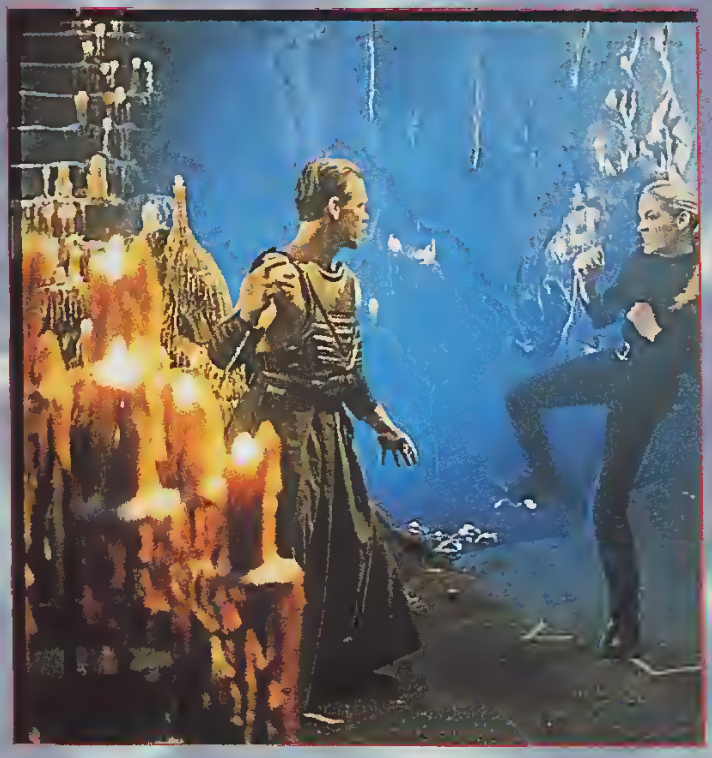
LAMBERT PARLE !

Street Fighter sera un film d'aventures, alors que MK s'annonce comme un film fantastique. On y retourne vite fait car Chris Lambert vient d'arriver...

Christophe semble en pleine forme. Très sympa, il m'invite dans son « trailer », histoire d'être au calme pour l'interview.

***Player One** : Quel genre de personnage est Rayden ?*

Christophe Lambert : Rayden, c'est le dieu du tonnerre, de la vitesse et des éclairs ! Il met en garde les guerriers mortels contre Shang Tsung et il veille à ce que Shang Tsung, Goro, tous ces mecs-là, ne soient pas en train de tricher ! Les trois mortels, Johnny Cage, Liu King (*sic*) et Sonya Blade débarquent sans savoir ce qui va se passer... Rayden est là pour veiller à ce que ceux qui



Sonya Blade dans ses œuvres.

Mortal Kombat promet de plaire aux fans de beat them up

connaissent les règles du Mortal Kombat ne profitent pas de l'ignorance des trois mortels ! Il mène « ses » héros à la victoire parce que le fait que ce soit un dieu lui permet de voir l'âme des gens, de savoir qui va avoir la possibilité de vraiment pouvoir « challenger » des combattants comme Shang Tsung, Goro, etc. Pas seulement par leur puissance physique, mais aussi par leur puissance humaine ! Il leur dit pourquoi ils sont là et il leur dit aussi qu'un des trois va décider de la manière dont le tournoi va se passer ! Il ne va pas leur dire lequel ! Et il ajoute : « Le destin de milliards dépend de vous ! » Et ça, ça les fait beaucoup rire ! Alors il s'excuse et il y en a un qui dit : « Ah ! je suis content qu'il n'y ait pas trop de pression ! » (Sourires.) Etc. En fin de compte, il est vraiment là pour être sûr que tout se passe dans les règles ! C'est quelqu'un qui a une puissance énorme, puisqu'il peut se tranformer en masse électrique, comme une boule d'électricité... On ne « challenge » pas Rayden ! Il n'y a pas de « challenge » possible puisqu'avec l'électricité il peut presque tout faire, les éclairs et tout ça... C'est un personnage très mythique !

***PO** : C'est aussi une sorte de père, non ?*

CL : Oui ! Ce qui est marrant, c'est d'avoir un dieu comme Zeus mais jeune ! Rayden pourtant a un costume qui laisserait penser que c'est un mendiant... D'ailleurs au début, Liu King (Re-*sic.*) le prend pour un mendiant et ne reconnaît absolument pas le dieu Rayden... Jusqu'au moment où l'autre lui montre... gentiment ! (Sourires — ça promet !)

***PO** : Et tu connaissais le jeu ?*

CL : Ah, ouais, ouais, ouais !

***PO** : Qu'en penses-tu ?*

CL : J'adore le jeu ! Bon, le jeu est excessivement violent, mais ça c'est connu... Mais je trouve que c'est le seul jeu vidéo qui a réellement une histoire ! Quand tu vois Super Mario, il n'y a pas d'histoire ! C'est deux plombiers qui vont chercher une gonzesse au cinquantième étage d'un building, fin ! Quand tu vois Street Fighter, il n'y en a pas non plus... C'est des mecs qui se cassent la gueule à tous les coins de rue puis c'est terminé (NDLR : Certes, mais qu'est-ce que c'est bon !)... Ici, il y a réellement une histoire, celle de trois êtres humains qui vont essayer de sauver le monde contre un empereur qui est dans une autre dimension et qui veut envahir la Terre ! Pour moi, ça me fait beaucoup penser à Star Wars... C'est une espèce de saga ! Je trouve que Mortal Kombat n'est pas à propos de mort mais à propos de vie ! C'est un jeu vidéo qui est pour la vie et pas du tout pour la mort ! Même si tu dois tuer des adversaires, c'est pour que la vie continue à exister ! C'est un jeu qui a quand même quelque chose de plus profond de ce côté-là que le jeu vidéo classique comme Street Fighter !

***PO** : On parle déjà d'une suite... As-tu déjà été contacté ?*

CL : J'ai signé pour la suite cinéma. Comme d'habitude dans les grosses productions américaines, on signe pour un et deux. Tout ça va dépendre du succès du film ! Mais de ce que j'ai vu pour l'instant, c'est d'une part d'une beauté exceptionnelle et c'est plus qu'excitant !

Et c'est vrai ! Christophe me fait l'éloge de Paul Anderson, le jeune (29 ans) réalisateur du film... Nous embrayons sur Highlander 3, dont la sortie française est prévue pour janvier. Nous retrouverons Christophe à cette occasion... En attendant, je salue et remercie mon hôte. Je retourne ensuite sur le plateau... Diable ! les décorateurs ont commencé à démonter une partie du palais de Shang Tsung... Ils vont y installer le voilier qui transportera les trois mortels vers l'Autre Monde... vers le Mortal Kombat !

À suivre... dans *Player One*,

Les deux tiers de mortels ou Sonya Blade et Johnny Cage.

La princesse Kitana (Talisa Soto)

MANGAS ! MANGAS ! MANGAS !

L'heure est venue de retrouver, dans la joie et la bonne humeur, notre rubrique Mangas. Le temps de publier un p'tit message... « Fans de Street Fighter, ces pages vous concernent au premier chef ! Lisez ! Lisez ! »

© Satoshi Urushihara 199

Une des charmantes créatures de Satoshi Urushihara

Commençons par une info de première importance. Le festival de BD « BD Expo » aura lieu à Paris les 8 et 9 octobre, à l'espace Austerlitz,

Le DA Fatal Fury 2

quai d'Austerlitz, dans le 13e. Comme l'an dernier, des centaines de lecteurs de mangas sont attendus. Notez dès maintenant qu'il y aura des projections non-stop de DA jap, et notamment le Fatal Fury 2 (projo organisée par Tonkam et parrainée par Player). On y sera tous...

SLAM DUNK

Cette série publiée par Shueisha cartonne au Japon. Elle fait partie des as actuels (avec le déjà célèbre Yu Yu Hakusho). Le DA aurait été acheté par AB Productions, pour une éventuelle diffusion dans le Club Dorothée. Signalons aux ignares que Slam Dunk parle de basket-ball, et que ce manga devrait combler à la fois les fans de mangas et de dunks.

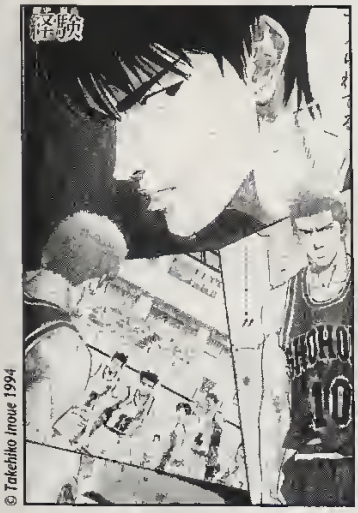
BOMBER GIRL

Notre chouchou du mois ? Peut-être... C'est bien fait, joliment fait, speed, sexy et 100 % manga. Pas de quoi hurler a génie, d'accord, mais trè rafraîchissant. Recommandé.

© Makoto Niwano 1994.

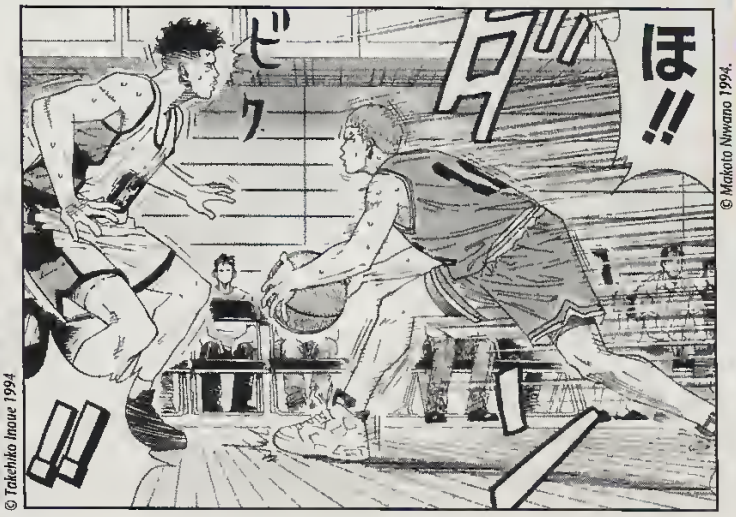
STREET FIGHTER II

Le manga dont nous vou avons déjà parlé plusieurs fo va être traduit en français. C se passera chez Glénat. L



© Takehiko Inoue 1994

Slam Dunk

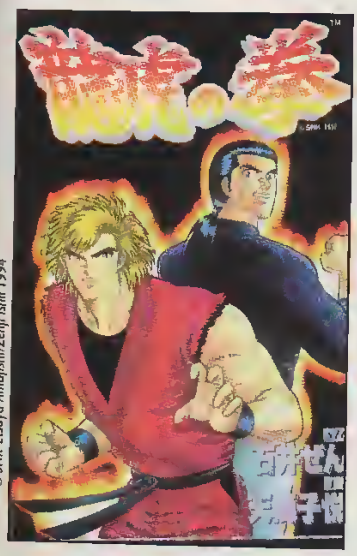


© Takehiko Inoue 1994

Slam Dunk

© SNK/Etsuya Amajishi/Zenji Ishii 1994

Art of Fighting



© SNK/Etsuya Amajishi/Zenji Ishii 1994

Art of Fighting

volumes devraient être assez bon marché (49 F). Rappelons que cette série constitue un excellent échantillon de beat them up manga. À lire !

ART OF FIGHTING

Il s'agit évidemment d'une déclinaison du célèbre jeu de baston. D'emblée, on ne peut que remarquer le soin apporté à ce manga. Les dessins sont aussi soignés que dynamiques. Il se dégage néanmoins de ces pages un je-ne-sais-quoi de trop appliqué, qui nous fait regretter l'adaptation manga de Street Fighter, décidément plus sauvage !

SATOSHI URUSHIHARA CELL WORKS

Ce dessinateur est célébré — à juste titre — par les fans de Lemnear (DA édité en vidéo, en France, par Animarte) et de Plastic Little. Ce gros livre en couleurs compile des dizaines d'illustrations, études et croquis réalisés pour ces titres. L'accent est mis sur l'érotisme et les jeunes filles dénudées de ce chouette « hardbook » ont séduit plus d'un testeur de *Player*. Attention ! ce bouquin n'est pas à mettre entre toutes les mains. Concluons en nous interrogeant sur l'obsession des artistes japonais, qui s'échinent à dessiner des filles nues alors qu'ils n'ont généralement pas l'autorisation de représenter sexes et poils. Décidément, ces gens sont très bizarres...

© Satoshi Urushihara 1994

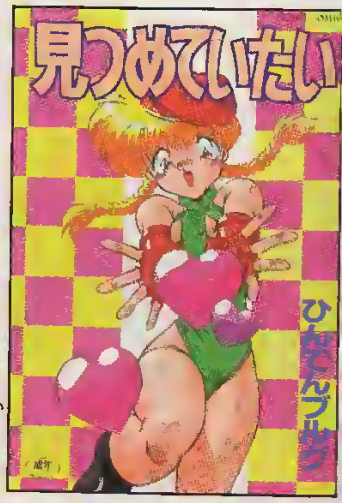
Certaines illustres du Cell Works sont très hard

CAMMY « X »

Les ultra-fans de SF II seront intéressés d'apprendre qu'il circule un gros manga porno dans lequel Cammy participe à des choses réservées à un public très averti. Mais pas la peine de vous exciter, la vente est réservée aux adultes (et c'est vrai !). Un manga dix fois plus porno que d'hab. Interdit aux mineurs ! Il n'empêche, ce bouquin a conquis la plupart de mes camarades. Tss, tss !

© Satoshi Urushihara 1994

Avouez qu'a vous aussi ça vous plaît !



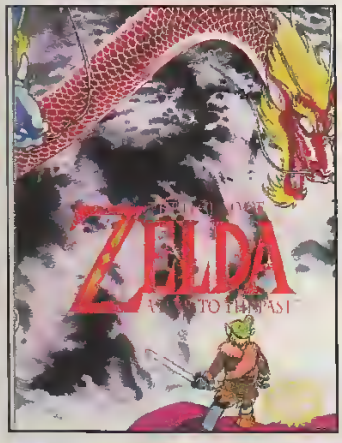
© Hindenburg 1994

Cammy » version hardcore

© Satoshi Urushihara 1994

ZELDA

Les retardataires pourront toujours se lancer à la recherche de la BD *Zelda*, diffusée au départ dans le magazine *Nintendo Power*. Un recueil de ces aventures circule depuis quelque temps. C'est très léger et n'arrive pas à la cheville du plus faible épisode d'Elfquest ou de Weirdworld. Pour nintendomaniaques en stade final seulement !



© Nintendo of America 1994.

© Satoshi Urushihara 1994

Pour le plaisir de l'œil, deux extraits de Cell Works.

© Satoshi Urushihara 1994

FANZINES

Le mois prochain, nous vous parlerons de zines sympa comme Kaio Ken ou L'Outsider. Envoyez-nous les vôtres, ils nous intéressent ! ■

Inoshiro

Tous les mangas sont disponibles en import chez Tonkam.

Sortie officielle le 17 octobre 1994

KONAMI
SPARKSTER LA TERREUR,
DES TOONS QUI CARTOONNENT,
DES ANIMANIACS À DEVENIR
ACCROMANIACS.
SPARKSTER
▲ Sparkster ▶
DISPONIBLE EN OCTOBRE
▲ Sparkster
▼ Tiny Toon ▶
WILD'N WACKY SPORTS
TINY TOON Adventures
ACME ALL-STARS
DISPONIBLE DÈS OCTOBRE
▼ Tiny Toon ▶
▲ Tiny Toon
36 68 11 00 .TINY TOONS
2,19 F LA MINUTE
ANIMANIACS
▲ Animaniacs ▶
DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE
SEGA
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM